SMACKDOWN VS RAW 2010 RISEN SECTION 8 GUITAR HERO 5



KONAMI

TÚ CRE
MOM

Portugal
Nombre: João Duarte
Edad: 30
Vive en: Lisboa, Portugal
Razones por las que soy fan de PES:
Los verdaderos amantes del fútbol eligen PES

Alemania
Nombre: Marc André Driese
Edad: 23
Vive en: Münster, Alemania
Razones por las que soy fan de PES:
Verdadera pasión por PES desde hace una década

Italia
Nombre: Luigi Cristofanelli
Edad: 24
Vive en: Milan, Italia
Razones por las que soy fan de PES:
Amo el fútbol, y por eso amo PES

España
Nombre: Gonzalo Martinez Pérez
Edad: 22
Vive en: Madrid, España
Razones por las que soy fan de PES:
Me gusta el fútbol de verdad, por eso disfruto con PES

Francia
Nombre: Smaïn Ouadah
Edad: 20
Vive en: Pierrefitte, Francia
Razones por las que soy fan de PES:
Es el nº1 de la PES Liga francesa

Reino Unido
Nombre: Rikki Theodosi
Edad: 19
Vive en: Birmingham, Reino Unido
Razones por las que soy fan de PES:
Juega a PES desde la época del ISS

Sus revolucionarios gráficos y animaciones lo convierten en el juego más realista de todos los tiempos

El nuevo control 360 y otras mejoras clave en la jugabilidad, hacen que los jugadores posean un control sin precedentes

Nosotros creamos el juego, pero tú lo haces grande. Siempre hay un fan detrás de cada momento brillante de PES, desde la entrada increíble que deja la puerta a cero, hasta un emocionante ataque en el último minuto. Descubre cómo los fans como tú han creado PES 2010 en **PES2010.com**

JUEGA A PES EN TU MÓVIL. ENVÍA JUEGO PES AL 5857*



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. "adidas", the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark and TUNiT are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. adiPURE and Adidas Predator are trademarks of the adidas Group, used with permission. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft. "PS", "Playstation", "PlayStation", "PSP", and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. "the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations." © & TM 2009 Liverpool Football Club & Athletic Grounds Ltd. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © 2009 Konami Digital Entertainment. **UEFA Europa League no está disponible para las versiones de Wii, PSP y PS2. *Precio del SMS 0.15□. Coste de conexión y tráfico de datos según operador.

AS CADA
ENTO

UEFA CHAMPIONS LEAGUE
UEFA EUROPA LEAGUE
Official Licensed Product

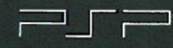
Nombre: Fernando Torres
Edad: 25
Vive en: Liverpool, Reino Unido
Razones por las que soy fan de PES:
Juega a PES desde los 11 años

Nombre: Lionel Messi
Edad: 22
Vive en: Barcelona, España
Razones por las que soy fan de PES:
Juega desde que fichó por el Barça

PES 2010 Pro Evolution Soccer





PlayStation 2
PLAYSTATION 3



Número 35 Octubre 2009 www.xbox.com



MS debe seguir su hoja de ruta



Director:
David Sanz
Email:
dsanz@unidadeditorial.es

En las horas previas al cierre del número que tenéis entre manos una noticia sacudió el mercado bursátil en Estados Unidos. Era ni más ni menos que un rumor publicado por la agencia Reuters que afirmaba que la compañía de Redmond se planteaba adquirir, ni más ni menos, que la gigante Electronic Arts. Esta información provocó una subida de más de un 4% en los valores de EA, alcanzando el precio de 19,36 dólares en Norteamérica y de 26 dólares con una subida del 0,9% en Europa.

Toda la argumentación, que por otro lado es bastante obvia, respondía a las intenciones de Microsoft de contar con una serie de grandes marcas como FIFA o Need for Speed como exclusivas para su videoconsola. Portavoces de Xbox 360 salieron al paso de esos rumores ese mismo día declarando que Microsoft no está interesado en la adquisición de Electronic Arts. Todo volvió a la normalidad. Bueno, todo menos las acciones de EA, que bajaron bastante al día siguiente.

En la redacción estuvimos comentado la jugada, y recordamos otros dos momentos vividos en los últimos meses: la 'fusión' de Activision y Vivendi Universal, y la intención de la misma EA de comprar Take 2 para hacerse con dos franquicias punteras y acabar con la competencia en los deportes más 'americanos'.

En ambos casos todos coincidimos en lo negativo de las fusiones, adquisiciones y demás operaciones siempre y cuando las compañías engullidas no se encuentren en peligro de desaparición. El resultado siempre es el mismo. Menos competidores, menos competencia. Y aunque siempre se alude al hecho de aunar esfuerzos en todos los aspectos, al final todo el mundo sabe que casi nunca 1 + 1 = 2.

El hecho es que nos parece bien que Microsoft se centre en lo que se tiene que centrar. Seguir su hoja de ruta, que desde hace un par de años está clarísima y que les está llevando a ser los números 1 de esta generación, sobre todo en catálogo, calidad, servicios y máquina. El camino pasa por Natal -pese a los escépticos- y por Live, y sinceramente, desde aquí les animamos porque lo están bordando en muchos aspectos.

Comprar EA sin duda sería 'EL PELOTAZO', pero muy posiblemente significaría la creación de una división gigantesca de desarrollo, distribución, etc. que podría distraer muy mucho la atención de las mentes que dirigen el barco.

Como decían los mayores, "Cada uno en su casa y Dios en la de todos", que aquí sería algo así como cada compañía, a lo suyo, a lo que sabe hacer y a competir contra el resto mejorando año tras año.

El Equipo X


Redacción: Gustavo Maeso
Gamertag: OXM Maeso
Email: gustavo.maeso@unidadeditorial.es


Reviews: Chema Antón
Gamertag: OXM Chema
Email: xbox360@unidadeditorial.es




Reviews: Juan García 'Xcast'
Gamertag: OXM Xcast
Email: xbox360@unidadeditorial.es


Reviews: Juan de Dios C.
Gamertag: Keitaro ESP
Email: xbox360@unidadeditorial.es

Reviews: Lázaro Fdez.
Email: xbox360@unidadeditorial.es


Diseño y Edición: Sol García
Email: mgsanchez@unidadeditorial.es


Diseño: Miryam Veros
Email: miryam.veros@unidadeditorial.es


Redacción: Mario Fernández
Email: xbox360@unidadeditorial.es


Redacción: Julio del Olmo
Email: julio.delolmo@unidadeditorial.es



DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA Nº 1 DE XBOX 360
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: LUIS ENRÍQUEZ

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ
Adjunto al Director Editorial: ÁNGEL MONTERO

DIRECTOR: DAVID SANZ VERJANO - dsanz@unidadeditorial.es

REDACCIÓN
Gustavo Maeso (coordinación y redacción) - gustavo.maeso@unidadeditorial.es
Julio del Olmo
Colaboradores: Chema Antón (Jefe de producción), Juan García 'Xcast', Mario Fernández, Lázaro Fernández, José María Rodríguez, Diego Alberto Fernández 'Kaos2k', Juandi, Javier de Pascual y Magoacme

DVD
Ángel Llamas "Wako", Mario Fernández

DISEÑO
Sol García - mgsanchez@unidadeditorial.es
Miryam Veros - miryam.veros@unidadeditorial.es
Juan Manuel Martín Castillo - jmmcastillo@unidadeditorial.es
Pedro Pablos (portada) - pedropablo@unidadeditorial.es

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Director de Publicidad: Conrado Godoy (cgodoya@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 89
Jefe de Publicidad: José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Aurora Fernández / Mª Trinidad Martín Tfno.: 91 443 52 54
Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 7? 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27 Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25, 28033 MADRID
Redacción: Tel. 91 337 32 02, xbox360@unidadeditorial.es
Director General: Luis Enríquez. **Directora de Marketing:** Virginia Roel. **Jefa de Marketing:** Gema Monjas. **Director de Producción:** Fernando Gil. **Director de Distribución:** Pedro Alonso. **Director Financiero:** Marco Ottelli. **Suscripciones** 902 99 91 99 (Horario L-V, de 8 a 20h.) **Ejemplares Atrasados:** Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h)
Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. **Imprime:** ALTAIR IMPRESIA IBÉRICA
Printed in Spain. Depósito Legal M-45004-2006
ISSN: 1887 - 1100 Precio para todo el territorio español indicado en la portada

Unidad Editorial, Revistas S. L. U., Madrid 2009.Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede -ni en todo ni en parte- ser distribuida, reproducida, comunicada públicamente, tratada o en general utilizada por cualquier sistema, forma o medio, sin autorización previa y por escrito del editor.

Publicación ARI FIPP



NÚMERO 35 Xbox 360: La Revista Oficial Esta publicación contiene material impreso con permiso de Future Publishing Ltd en el Reino Unido. Xbox 360: The Official Xbox Magazine © (UK) Copyright © 2008 Future Publishing Ltd. Todos los derechos reservados. Xbox 360: The Official Xbox Magazine es una marca registrada por Future Publishing Ltd en Estados Unidos, Reino Unido, Francia, Alemania, Italia, Australia, Taiwán, Portugal y España. En Estados Unidos, Future Publishing Ltd posee la licencia para publicar Xbox 360: OXM en todos los territorios, excluyendo Japón. Si está interesado en contar con la licencia contacte con Simon Wear, International Licensing Director en el +44 (0) 1225 442244 o en simon.wear@futurenet.co.uk Xbox 360: La Revista Oficial Xbox es la licencia exclusiva en lengua española de Xbox 360: The Official Xbox Magazine en España. Xbox, Xbox 360, Xbox Live y sus logos son marcas registradas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Xbox 360: The Official Xbox Magazine es publicada bajo licencia de Microsoft y es una publicación independiente y no afiliada con Microsoft Corporation.


Número 35 Octubre 2009
www.xbox.com
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX

Contenidos



En portada

Dashboard

Noticias, novedades, expertos...

Input

Entrevistas y tu opinión sobre juegos o lo que quieras hacernos llegar.

Reportajes

A fondo. Todo sobre tu Xbox 360.

Previews

Todo lo que está a punto de llegar.

Reviews

La última guía del comprador feliz.

Todo 360

Saca todo el partido a tus juego.

67 HALO 3 ODST

44 FABLE III

06 MODERN WARFARE 2



62 SW EL PDOER DE LA FUERZA: SITH EDITION



MODERN WARFARE 2

Dicen que es la saga que más ha vendido de la historia. Dicen que además será el mejor juego de estas navidades. Posiblemente tengan razón.

Seguramente para la gente de Infinity Ward no es más que un día normal y corriente. El desarrollo continúa, las pruebas multijugador siguen su curso y los programadores pasean por pasillos cubiertos por artes. Dibujos en los que se adivina lo que va a ser el gran éxito de estas navidades, *Modern Warfare 2*.

En ellos vemos un solitario castillo junto a una costa helada, una cafetería destruída por un explosivo, una habitación llena de herramientas con un rehén cargado de bombas adosadas a su pecho, decenas de variaciones de soldados según su equipamiento y entorno. Incluso hay también un muro tapado por cortinas para evitar que las miradas curiosas desvelen las sorpresas que tan celosamente están creando. En resumen, todos los escenarios y personajes que todos los jugadores habrán visto en tan sólo un mes y medio, cuando el juego más esperado de estas navidades llegue finalmente a las tiendas del todo el mundo. Hasta ese momento, hemos sido los únicos españoles que han podido ver y jugar a esta »

En la calle
10 Nov



SACANDO LA PIPA A PASEAR
La creciente armería de MW2 nos guarda todavía unas cuantas sorpresas. Tal es el caso de la escopeta de doble cañón en el que cada cañón se dispara por separado con su respectivo gatillo. También son destacables el rifle de asalto L85 y el nuevo Dragunov...

TASKFORCE 141
La fuerza de élite de la que formamos parte está basada en equipos reales como los que fueron tras Sadam Hussein u Osama Bin Laden. Son como el Equipo A, pero legales en lugar de ser perseguidos por un crimen que no cometieron.


Nada como un convoy para un baño de sangre.

» obra maestra de Infinity Ward. Esta vez lo decimos con conocimiento de causa.

La historia nos situará poco después de los hechos narrados en *Modern Warfare*, con un nuevo enemigo capaz de cualquier cosa por vengar la muerte de Zakhaev, Makerov. Se trata de un traficante de armas muy peligroso. Por suerte el sargento McTavish volverá a formar parte del equipo Taskforce 141 en su misión de evitar una catástrofe de proporciones épicas. Esta batalla nos llevará a través del globo, desde los terrenos helados de la estepa rusa hasta la jungla, el desierto o las favelas de Río de Janeiro. Y es precisamente en esta última donde pudimos ver una nueva demostración de lo que veremos en el modo historia de ***MW2***.

En ella tendremos que perseguir a Rojas, para poder seguir la pista que nos conduzca a Makerov. Todo empieza como una misión de seguimiento a uno de sus secuaces, pero algo sale mal y entonces empieza la persecución por las calles de Río de Janeiro. Esta acaba rápidamente, con un disparo en una pierna y un oscuro garaje con una silla, unas pinzas y una batería de coche.

La siguiente escena comienza con la muchedumbre abarrotando un barrio de la ciudad brasileña, mientras el Cristo de Corcovado a nuestras espaldas parece vigilarnos ante lo que sabe que se avecina. A partir de este punto se despliegan decenas de opciones, todas convergiendo en el mismo final para la misión: la caza de Rojas. La elección que simplifica más las cosas es lanzar una salva de disparos al aire para hacer que la muchachada se disperse. De esta manera las bajas civiles se minimizarán, pero alertaremos al enemigo de nuestra presencia. Deberemos avanzar


El detalle en modelos y armas ha aumentado.

"Nunca sabes dónde aparecerá el siguiente peligro"

DE ARMAS TOMAR...

LAS NUEVAS RACHAS DE MUERTE DE MODERN WARFARE 2 AL DETALLE

¿Como se podrían mejorar las recompensas a las rachas de muerte? Todo el que ha jugado a Modern Warfare sabe que en el modo multijugador, al matar a tres, cinco y siete enemigos sin morir, se reciben recompensas: UAV, Ataque aéreo y helicóptero de ataque respectivamente. Para esta ocasión Infinity Ward lo ha superado, permitiendo que los jugadores elijan ellos mismos sus propias recompensas. Habrá diferentes tipos de estas desde las 3 hasta las 15 muertes. Así los jugadores menos experimentados podrán elegir las más bajas, mientras los curtidos en mil batallas podrán subir el listón para recibir una recompensa tan poderosa como un ataque de AC-130, que nos pondrá a los mandos de una ametralladora montada dentro de un avión. durante 30 segundos.


Como un elefante en una cacharrería.

Si no fuera por los ojos, estaríamos ante un ciborg.



La batalla en la favela empieza con un ¡bang!

El exterior de un gulag ruso.

por la ciudad, mientras observamos gran cantidad de detalles 'made in Call of Duty'. Un perro que nos alerta tras una valla, papeles que vuelan en el aire, una lugareña alertándonos de una emboscada...

Y entonces empieza la fiesta, los enemigos se muestran más inteligentes que nunca. Ya sabemos que esta es una mejora habitual, pero hasta ahora no habíamos visto cosas como las que son capaces de hacer los enemigos en *MW2*. Podrán intentar escapar si se ven en inferioridad, cambiar de sitio si creen que les hemos descubierto, esconderse para pillarnos por la espalda, tendernos trampas dinámicas... Una gran variedad de trucos que hacen que cada partida sea distinta. Esto lo han conseguido eliminando toda rutina que relacione al enemigo con el lugar en el que aparece, obligándoles a reaccionar ante las variantes tácticas que presente el terreno.

Nosotros mismos también deberemos adaptarnos a sus estrategias buscando flanquear al enemigo y encontrar una ruta que se adapte a nuestro estilo de juego. Por ejemplo en esta misión por las favelas podremos avanzar por las calles, tratar de atravesar las casas, intentar buscar rutas secundarias por algunos tejados...

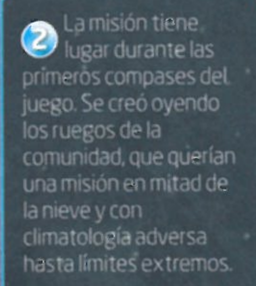
El otro gran cambio que pudimos observar tiene que ver con la física de todos los objetos en cada escenario. Podría parecer una mejora menor, pero teniendo en cuenta el elevado número de elementos de cada mapa, toma una importancia capital. Sobre todo si pueden formar parte de la batalla. Por ejemplo, ahora podremos perforar con nuestras balas las superficies blandas, destruir cristales o ver como los cuerpos caen con una espectacular pirueta desde el tejado en el que nos disparaban. Pero lo que más »

LOS SECRETOS DE LA MONTAÑA

CLIFFHANGER NOS PARECE MEJOR CON CADA VISIONADO

Es la misión más conocida de *MW2*, con momentos como la escalada a la batalla con ametralladoras con sensores de calor en modo sigiloso. ¿Pero qué más sabemos?

1 Cliffhanger se ha mostrado incontables veces (nosotros lo hemos visto tres), pero sigue evolucionando. En esta ocasión se han añadido enemigos, cambiado objetos de posición y añadido rutas.



2 La misión tiene lugar durante las primeros compases del juego. Se creó oyendo los ruegos de la comunidad, que querían una misión en mitad de la nieve y con climatología adversa hasta límites extremos.

La inteligencia de los enemigos es capaz de Sorprendernos


Helicópteros vs metralleta.

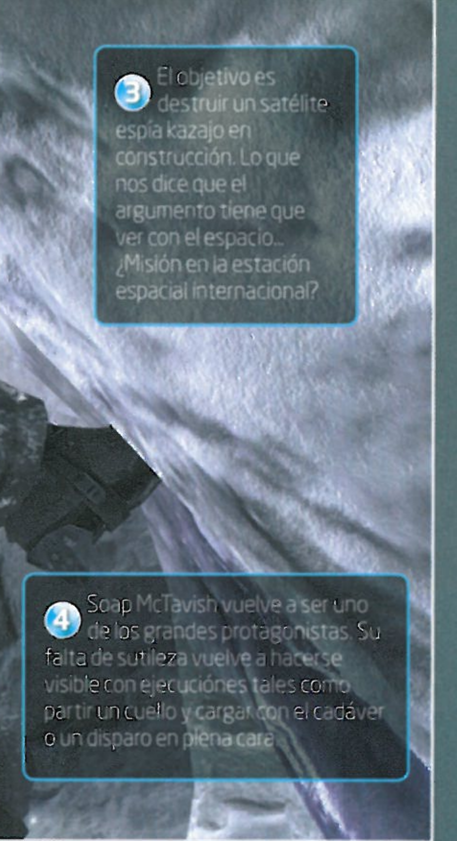

Aquí va a morir hasta el apuntador.

» nos ha sorprendido de esta física mejorada es su aplicación incluso a las granadas. Ahora estas tendrán una tendencia mucho mayor a rodar por las cuestas, lo que puede desembocar en una muerte ridículamente cómica. Un detalle de realismo que consiguió ponernos la piel de gallina durante la presentación.

Como hemos dicho antes, independientemente del camino que tomemos, el final será el mismo y el ritmo que se nos propone continuo y vertiginoso. Los enemigos aparecen desde cualquier parte y actúan con fiereza y sin piedad. Tanto es así que para cuando lleguemos al final de la misión, haciendo un placaje a Rojas a través de una ventana para caer sobre el capó de un coche, estaremos casi con la lengua fuera.

Esto fue todo lo que vimos de la nueva campaña, pero no lo único que se nos mostró. Y es que *Modern Warfare 2* está formado por tres elementos que la gente de Infinity Ward considera de la misma importancia. El primero es la historia, los otros dos son el esperadísimo modo multijugador y el último es el 'sustituto' del modo campaña cooperativa, que recibe el nombre de Special Ops.

Se trata de una serie de misiones cortas divididas en cinco categorías diferentes que nos proponen los más diversos retos para jugar en solitario o con un amigo (ya sea a través de Xbox Live o a pantalla partida). En un principio tendremos únicamente desbloqueadas cinco de ellas, pero consiguiendo



El objetivo es destruir un satélite espía kazajo en construcción. Lo que nos dice que el argumento tiene que ver con el espacio... ¿Misión en la estación espacial internacional?

Soap McTavish vuelve a ser uno de los grandes protagonistas. Su falta de sutileza vuelve a hacerse visible con ejecuciones tales como partir un cuello y cargar con el cadáver o un disparo en plena cara...



Los enemigos han aprendido a huir.



El radar nos recuerda poderosamente a Aliens.

Y ASÍ COMENZÓ TODO...

EL JUEGO ORIGINAL DE PC PRONTO SERÁ JUGABLE EN XBOX 360

La edición prestigio de *Modern Warfare 2 Prestige*, incluye el primer juego de la saga (además de unas gafas de visión nocturna y un busto de McTavish). Por suerte, todos los que no nos podamos hacer con esta versión limitada, podremos descargarlo de Xbox Live Arcade en un futuro cercano. Aunque en Infinity Ward son excépticos al hablar sobre Xbox Live Arcade, en una charla con ellos obtuvimos lo siguiente: "Hacemos niveles más grandes de lo necesario... Creamos un mundo alrededor tuyo." Nos comentar Vince Zampella, jefe creativo en Infinity Ward "Aviones volando, tanques... Así es como moldeamos la jugabilidad." ¿Entonces vamos a perdernos la historia, la jugabilidad de, por ejemplo, la batalla de Estalingrado? "No, nadie se lo va a perder" Y hasta ahí podemos leer...





Bonita postal a la que le falta un poco de sangre.



La vista precisa es eso... precisa.

acabarla en distintos niveles de dificultad, conseguiremos estrellas que desbloqueen el resto de categorías.

En contra de lo que pudiera parecer no estamos ante un simple añadido que corta y pega partes del modo campaña. Más bien todo lo contrario. Cada uno de los 23 retos que incluye suponen todo un desafío a nuestras habilidades. Irán desde una simple eliminación de objetivos hasta carreras en moto de nieve contra un amigo. Y eso pasando por asedios en los que tenemos que aguantar un tiempo, pruebas contra el tiempo...

Algunas requieren la ayuda de un segundo jugador para poder superarse, pero la gran mayoría pueden ser jugadas en solitario. De las que requieren ayuda, nuestra preferida es una en la que un jugador va montado en un AC-130, eliminando desde el aire todos los enemigos que puede, mientras, el otro va a pie, acabando con aquellos que tratan de esconderse de las salvas lanzadas desde el aire.

Pero no es la única misión que pudimos jugar, también volvimos a las favelas, con el objetivo de eliminar a 40 terroristas. Utiliza parte del mapa del modo historia, pero el enfoque es completamente diferente. Además el hecho de poder compartir misión con otro jugador cambia completamente la estrategia, puesto que si nos abaten no se acabará la partida, sino que podremos arrastrarnos, pistola en mano (muy al estilo Left 4 Dead), hasta un lugar seguro para esperar que nuestro compañero nos ayude.

Special Ops es la gran sorpresa de *MW2*

EL SONIDO DE LA GUERRA

O CÓMO EL MATERIAL DE OFICINA SE CONVIERTE EN LA CLAVE

TEl nivel de detalle de los escenarios en MW 2 es verdaderamente excepcional. Hay tantos objetos interactivos que es de obligada presencia una gran variedad de nuevos sonidos incluidos en la zona de guerra. Tanto es así que los jugadores más avezados podrán guiarse por este efectos sonoros para saber la localización del enemigo. Por ejemplo, en uno de los últimos vídeos multijugador, una granada impacta sobre una impresora, y esta al recibir el golpe se pone a escanear con ese típico ruido de 'Bzzzzzzz-bzzzzz'... Único y completamente original.



Lanzacohetes, ideal para cazar pájaros.

También vivimos una carrera con moto de nieve por una colina. Jugando en solitario se trata de una carrera contra el reloj. En compañía es una batalla por conseguir pasar por las distintas puertas del slalom en primera posición. Por si todo esto no fuera suficiente, el momento grande para nosotros fue la misión en los servicios de una prisión. En una escena muy similar a la vista en 'La Roca',grandiosa película protagonizada por Sean Connery y Nicholas Cage. En este reto tendremos que soportar el acoso de múltiples enemigos que atacan tanrodesde la parte superior del escenario como a nuestro nivel, mientras avanzamos hasta la salida al otro lado de la sala. En esta misión fue donde pudimos usar una de las nuevas armas, el escudo de antidisturbios. Con el equipado tendremos una cobertura móvil para nosotros y quien se coloque tras nosotros. Una hábil estratagema que conseguirá sacarnos de más de un apuro.

Tanto es el cuidado que se ha puesto en este nuevo modo de juego que incluso se han llegado a crear enemigos específicos para la ocasión. Es el caso del Juggernaut, un soldado blindado capaz de aguantar cantidades ingentes de disparos (tres disparos de francotirador en el pecho es mucho aguantar). Lo pudimos ver en una misión que toma un escenario en un bosque ruso. Allí debemos aguantar el

No todo va a ser destruir favelas.



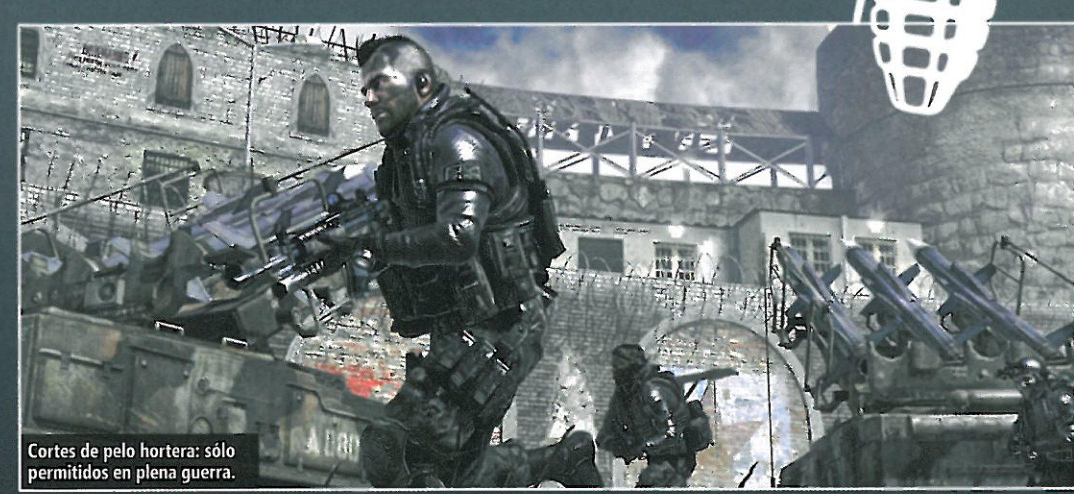
Es posible equipar un escudo como arma.

acoso de varias oleadas enemigas sin desfallecer, parapetándonos en una gran casa en lo alto de la colina, repleta de armas pero rodeada de francotiradores. En ciertos momentos nos recordaba al final de la extraordinaria misión en Chernobyl de *Modern Warfare*, lo que da fe del nivel de calidad e intensidad que pueden llegar a alcanzar las batallas de este Special Ops.

Esto fue todo lo que pudimos jugar y podemos contaros, pero son tantos los detalles que descubrimos pero aún no podemos revelar que hacen que cada mañana tengamos que recordarnos tener la boca cerrada. Nos referimos a datos sobre el modo multijugador que todavía no han sido revelados, al nombre del compositor de la banda sonora, las personas que han formado parte del reparto de voces en inglés...

Todos estos pequeños detalles no hacen más que hacernos pensar que los chicos de Infinity Ward están más cerca que nunca de cumplir todas las promesas realizadas.

Sin duda, el juego más importante de estas Navidades



Cortes de pelo hortera: sólo permitidos en plena guerra.

XBOX 360 LOS RETOS

POWERED BY BURGER KING

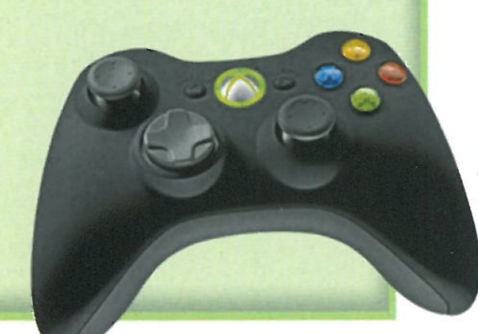
Encuentra toda la información de los retos en nuestro Facebook

BIENVENIDO A LA LUCHA

Todos los meses, premios suculentos

Quieres añadir adrenalina y emoción a tu vida? Pues apúntate a **LOS RETOS** de la Revista Oficial Xbox 360. Todos los meses, encontrarás en esta nueva sección dos retos a los que no vas a poder resistirte. Un torneo online mensual con el juego más interesante del mercado, te permitirá enseñar tus armas en Xbox Live. Además, si lo tuyo es jugar solo y destripar hasta el último logro de cada título, también te plantearemos una competición mensual de acumulación de logros. El que más puntos consiga arrancar a un juego, se lleva el gato al agua.

Mes tras mes verás a los ganadores de los torneos aparecer en estas páginas, felices ganadores de premios espectaculares. ¡A jugar!



HALO 3 ODST

Para este mes, como no podía ser de otra manera, vamos a organizar una jornada de lucha con Halo 3 ODST. ¡Apúntate ya!

Vamos a echarnos unos tiros en Nueva Mombasa







Estamos babeando con el nuevo juego de la saga Halo, verdadero icono de nuestra maravillosa y superlativa videoconsola. Por eso, sabemos que estábais esperando como locos que montáramos un torneo de Halo 3 ODST. ¡Pues aquí lo tenéis!

Manda un mensaje a través del Live a **Xcast** el **16 de Octubre**. Él organizará las rondas por riguroso orden de aparición y os indicará los horarios para las escaramuzas a muerte

¡A dar caña a esos dedos!



Únete...

¡HAZTE FAN DEL FACEBOOK DE LA REVISTA OFICIAL XBOX 360!

SÓLO TIENES QUE BUSCARNOS EN FACEBOOK COMO 'LA REVISTA OFICIAL DE XBOX 360'... TE ESPERAMOS

EL RETO DE LOS LOGROS

Batman Arkham Asylum

El caballero oscuro protagoniza el reto de los logros de este mes. Líder de ventas y líder del reto de los logros.

Este mes elegimos el juego más vendido para que no tengáis excusa para participar en el reto de los logros de este mes. Batman Arkham Asylum será el juego elegido. Si quieres participar envía un mail a *xbox360@unidadeditorial.es*, con el asunto **RETO BATMAN**. Juega sin parar para desbloquear logros. ¡Y recuerda enchufar tu consola para que se actualicen tus puntos! El día 18 de octubre, a las 12:00 horas, se comprobarán las puntuaciones de todos los gamertags recibidos. Si eres el mejor, te llevas un juego.



GANADOR DEL RETO CALL OF JUAREZ

La mejor puntuación del reto del mes pasado ha sido la de **AQUILES31**, que se lleva un juego de Xbox 360. ¡Enhorabuena!:

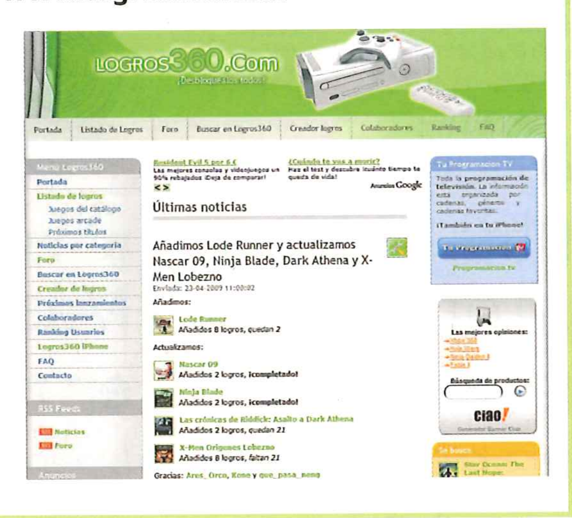
1. AQUILES31(740G)
2. Manusv (520G)
...

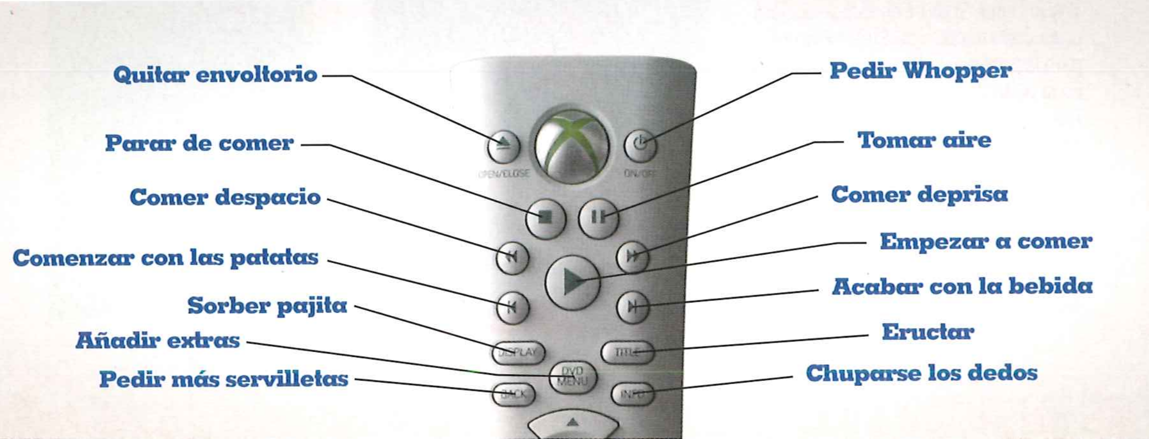
¿Cómo consigo todos los logros?

Te echamos un cable con nuestro reto

Seguro que quieres, mes tras mes, llevarte el gato al agua en 'El reto de los Logros' que os proponemos. Es tan fácil como pillar el juego en cuestión y saquear todos los logros posibles, para obtener la mejor puntuación. Si consigues 1000 G tienes muchas posibilidades de ser el ganador (a igual puntuación se premiará por riguroso orden de llegada de los mails con el gamertag).
Pero, ¿no sabes como se consiguen todos los logros de un juego? Puedes consultar todos los logros de cualquier juego en la web:

www.logros360.com

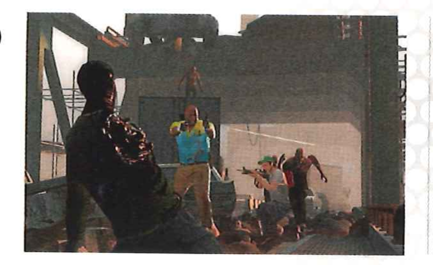






LEFT 4 DEAD 2, CENSURADO

Australia ha vuelto a censurar un videojuego. En esta ocasión, el elegido ha sido *Left 4 Dead 2*, uno de los juegos más sangrientos y gore del año. Este videojuego de acción realista incluye un gran número de armas de fuego, hachas... con los que se infligen daños increíbles a los enemigos. De este modo, el juego se une a la enorme lista de juegos prohibidos en el país australiano.



SILENT HILL VUELVE AL CINE

Roger Avary, el que fuera co-responsable del guón de Pulp Fiction con Tarantino, es el encargado del guón de la próxima entrega de Silent Hill, que llegará a los cines en los próximos meses.

Edición coleccionista de lujo para Modern Warfare 2

La nueva entrega traerá una Xbox 360 Elite con 250 GB.

Microsoft y Activision apuestan con todo por el lanzamiento de la aclamada secuela de Modern Warfare que está a la vuelta de la esquina en nuestro país. ***Call of Duty: Modern Warfare 2*** contará con una edición de XBOX 360 Elite de lujo, que incluirá por tan solo 399 € consola personalizada con motivos del videojuego, dos mandos inalámbricos, videojuego de ***Modern Warfare 2*** y el novedoso disco duro de 250 GB que se estrena en el mercado de la consola norteamericana para que no nos falte





espacio para nuestras descargas e instalaciones de juegos.
Sin duda alguna, Infinity Ward dejó boquiabiertos a los asistentes del pasado E3 con su muestra jugable que altamente supera lo insuperable en sus expectaciones y que mejor manera que condecorarlo con una edición de "escándalo" para su puesta en escena. ¿Preparado para la batalla soldado?

MULTI

Más Street Fighter en nueva generación

Nueva versión en marcha

Todo apunta a que en la próxima confederación de videojuegos, la Tokyo Game Show, Capcom anunciará una nueva versión de *Street Fighter* para las consolas de nueva generación. En la web oficial japonesa de la franquicia se apuesta por la inclusión de nuevos personajes, escenarios y modos de juego en una reconversión del pasado ***Street Fighter IV*** como ya se hizo antaño con las versiones Turbo o Super en las más potentes retro consolas. En unos meses podremos disfrutar de más peleas.



Muy breves...

NUEVO RETRASO

Desde el lanzamiento hace unos meses de *Los Cazafantasmas: El videojuego* para PlayStation 2 y 3, Namco Bandai ha anunciado nuevamente el retraso de este videojuego tan esperando por muchos jugadores.
La última fecha para la que estaba previsto el lanzamiento en nuestro país, era el 23 de octubre, ha pasado ya al 6 de noviembre, sin tener ninguna certeza si finalmente nos lo retrasarán de nuevo.
El motivo de estos frecuentes retrasos del videojuego, no es más que la exclusividad que firmó con Sony, así que queridos jugones, no nos queda más remedio que esperar a que salga esta reconversión del clásico de cine más popular de los años 80.

BIOSHOCK 2 YA TIENE FECHA

Bioshock 2, la nueva secuela del exitoso shooter ya tiene fecha de lanzamiento. Esta segunda entrega llegará a las tiendas el 9 de febrero del próximo año de manera simultánea para Xbox 360, PS3 y PC.

THE KING OF FIGHTERS XII
THE KING OF FIGHTERS KOF 15th ANNIVERSARY ©SNK PLAYMORE
¡EL REY DE REYES HA VUELTO!
www.kingoffighters12.co.uk







PLAYSTATION 3



© SNK PLAYMORE "THE KING OF FIGHTERS" is a registered trademark of SNK PLAYMORE CORPORATION.
"PS", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft in the U.S. and/or other countries

SHANE KIM SE RETIRA

Uno de los directivos más reconocibles de Microsoft, Shane Kim, ha decido retirarse de la compañía a los 49 años. Kim, que fuera vicepresidente corporativo de la división de entretenimiento de la empresa norteamericana ha puesto así punto y final a su exitosa carrera. Tras 19 años en Microsoft ha decidido jubilarse para pasar más tiempo junto a su familia.



POLÉMICA COBAIN

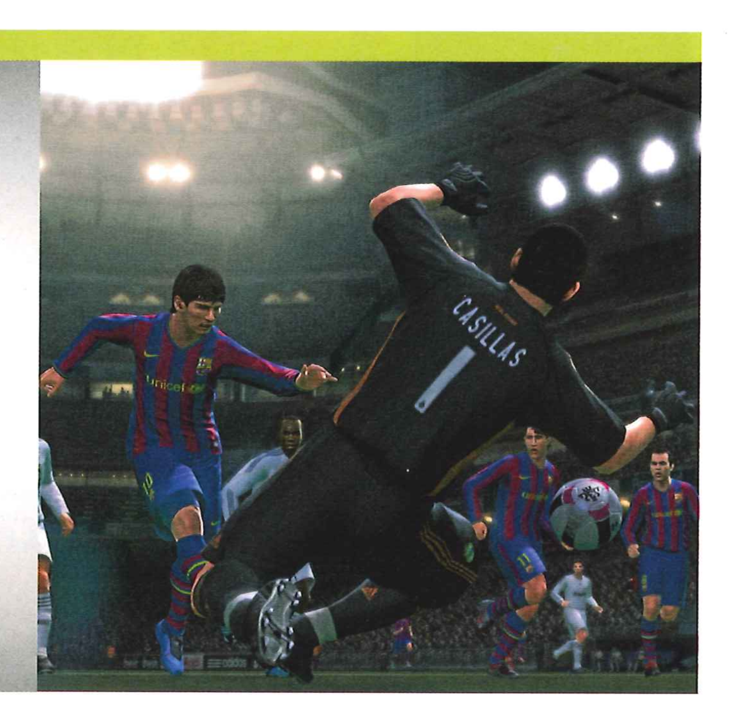
Tras varios meses de duras negociaciones entre Courtney Love y Activision, estos segundos anunciaron la presencia de Kurt Cobain, ex de Nirvana y difunto marido de Love, en GH V. Este anuncio ha desatado la polémica, al considerar Love que no se ha cumplido con lo estipulado en cuanto a los derechos de imágen.

LANZAMIENTO

Demo de PES 2010 disponible

Konami adelanta el lanzamiento del título hasta el 22 de Octubre

Desde el pasado 17 de septiembre los usuarios de Xbox 360 pueden disfrutar desde casa la demo de *PES 2010*, que incluye algunas selecciones y equipos destacados, como España, Liverpool FC, FC Barcelona, Italia, etc. Además podremos disputar encuentros amistosos de 5 minutos, no sólo con la máquina sino también retar a un amigo en modo local para ir probando el nuevo trabajo de Konami. Para suerte de los más "peseros", Konami España ha adelantado la fecha final de lanzamiento al 22 de octubre que previamente estaba fijada para el 23. Tan solo queda ir matando el gusanillo del deporte rey con la demo que desde hace días tenemos a nuestra disposición en Xbox Live.

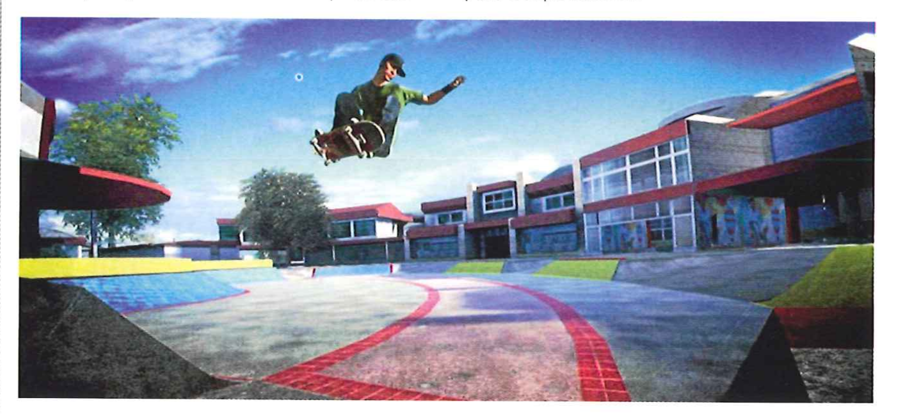


EN DESARROLLO

Skate 3 en proceso

Previsto para el próximo mes de mayo

Electronic Arts, después del éxito de las anteriores entregas, ha hecho oficial el desarrollo de *Skate 3*, que llevará la principal novedad de un sistema cooperativo y modos online para potenciar una nueva experiencia en este tipo de juegos.Su lanzamiento está previsto para Mayo del año próximo, con más de una sorpresa para los fanáticos del skate, entre ellas la creación de pandillas (clanes) para competiciones .



INDUSTRIA

Élite rebajada

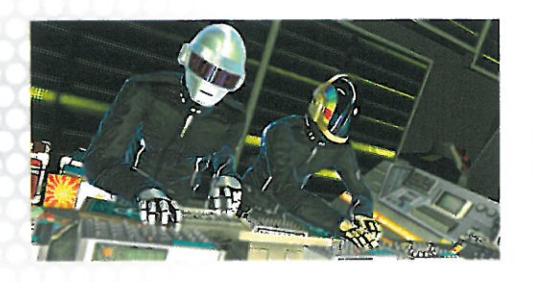


La consola ha sufrido un descuento considerable

Envueltos en el tiempo de crisis actual, Microsoft ha decidido poner su granito de arena. La compañía norteamericana ha decidido rebajar 50 euros el precio de Xbox 360 élite, para dejarla en un precio de 249,99 euros. Una ocasión única para poder disfrutar de todas las bondades de la blanca.

DJ HERO A FINAL DE MES

La esperada aparición del juego de dj´s de Activision está cada vez más próxima. Desde la compañía ya han anunciado que *DJ Hero* llegará a las tiendas a finales de mes. El juego vendrá necesariamente con los platos para poder convertirte en un famoso DJ. El ansiado título nos permitirá mezclar los mejores temas dance y otros de artistas famososo como Eminen o Black Eyed Peas.



LANZAMIENTO

Nuevo pack de HALO, ya a la venta



El juego, más la edición especial de la consola, por menos de 260 euros

Desde el pasado 22 de septiembre ya tenemos a nuestra disposición un estupendo pack denominado como "Xbox 360 Halo Ultimate" que incluirá la consola con 120 GB, el videojuego Halo 3: ODST y el Halo 3, con un precio de 259,99 €. Además de este fabuloso pack, también tenemos la Edición Coleccionista de Halo 3: ODST, la cual incluye además del juego, un mando inalámbrico exclusivo, que viene decorado con motivos de Halo. Perfecto para auténticos fans de la saga.

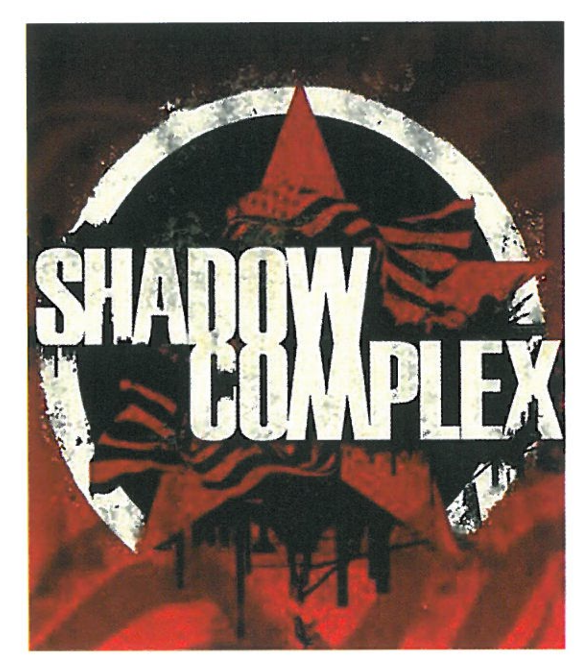


INDUSTRIA

Live contra las trampas

Nuevas medidas contra los cheaters

Las trampas utilizadas por los usuarios de XBOX LIVE en *Shadow Complex* para no pagar tendrán un castigo. Entre las medidas que se llevaran consigo para evitar futuras manipulaciones del sistema en los juegos del Bazar y en concreto para el mencionado título, se realizará un reseteo de puntos de jugador, eliminación y baneo de la cuenta en los peores casos.





Pablo Juanarena, El 'speaker' de **RADIO MARCA**

El semáforo

Seguro que lo recordáis. Había un programa de la tele, presentado por Jordi Estadella y dirigido por Chicho Ibáñez Serrador en el que personas desconocidas "actuaban" y el público presente en el plató reaccionaba a estas actuaciones con herramientas que traían desde casa. Aquel programa de Televisión Española que se llamaba "El Semáforo". De allí saltó a la fama Cañita Brava. Impagable. Y este Chicho sin duda fue un visionario de lo que todavía estaba por venir en nuestra tele. Por suerte muchos tenemos la White Box o 360 con la que podemos evitar los peores momentos de la tele.

Pero sin duda ya sabes que hay otro semáforo también en nuestra consola. Ése que nos deja cara de Enjuto Mojamuto después de un cuelgue de Windows. Esto es peor. LAS TRES LUCES ROJAS. Confieso que he tenido suerte y que el pasado mes, después de dos años, aparecieron. Semáforo rojo. STOP. Hasta aquí hemos llegado.

Como eres usuario, ya sabes cómo se arregla (sin toallas) y no te voy a hablar de las excelencias del servicio técnico de Microsoft. Tú tendrás tu opinión.

Pero... Qué vacío se produce. Qué anisiedad. ¿Si la enciendo ahora se encendarán las luces rojas? ¡Qué hueco! Es como una columna de opinión que acabe sin conclusión. Es como...

FACEBOOK EN LIVE

Las redes sociales llegan a Xbox Live. Los clientes que dispongan de una cuenta Gold podrán disfrutar de las aplicaciones de Facebook y Twitter de manera completamente gratuita. Los que tengan cuenta Silver lo harán durante un periodo de prueba.



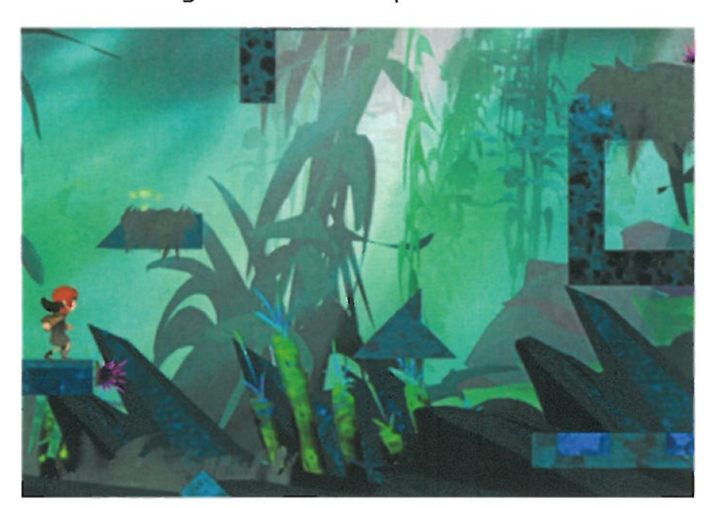
BLUR EN NOVIEMBRE

El juego de conducción más innovador del año llegará a las tiendas el próximo 6 de noviembre. *Blur*, que nos presenta las carreras más trepidantes hasta la fecha, es el nuevo título de Bizarre Creations. Entre sus principales reclamos estará la posibilidad de peleas entre los coches.

Ludicity, confirmado lo próximo de LucasArts

Estará disponible para Xbox 360 y también para PC

Hace unas semanas la aclamada web de videos online GameTrailersTV, mostraba el primer vídeo del especulado nuevo proyecto de LucasArts, ***Lucidity***.
Propio de la originalidad de la compañía, ya conocida de los clásicos bien trabajados de los 90 y un sistema de juego de puzzles para que nuestra protagonista, Sophie pueda abrirse camino en el universo decorado como los "cuentos de nuestra infancia", de lo más divertido.
Aún sin datos concretos de cómo y cuándo saldrá por parte de LucasArts, todo apunta a que será anunciado a mediados de Octubre para descarga del Bazar de Xbox Live y PC en exclusiva. ¿Estaremos ante un nuevo juegazo de LucasArts?



INDUSTRIA

Sonic regresa en 2 dimensiones

Abandona las 3D debido a las críticas recibidas

Los fans del erizo azul lo tenían claro. Después de haber jugado a Sonic en 3D toda una corriente de seguidores del personaje estrella de Sega consideraban que éste nunca debió abandonar las dos dimensiones. Por ello, Sega ha lanzado un teaser trailer en que se observa el regreso de Sonic a las 2 dimensiones. Este lanzamiento está previsto en un principio para el año 2010.
Con este lanzamiento Sega espera paliar el fracaso que su personaje insignia ha cosechado desde que la última entrega para la Dreamcast. Sonic vuelve por la puerta grande para Xbox 360.

LANZAMIENTO

MÁS DETALLES DE FORZA 3

Nuevos coches disponibles

Ya falta menos para el lanzamiento de ***Forza 3*** en octubre, el que posiblemente será el mejor videojuego de conducción de la historia de las consolas. Y la grata noticia de que "cavallino rampante" esté por completo incluido en el titulo hace más larga la espera de su puesta de largo en el mercado.
Además esto no acaba aquí, Turn10 ha desvelado la inclusión de un circuito inédito, Costa Almalfi, en el que podremos disfrutar durante sus diversos tramos de 19 km. Habrá carreras tanto en modo Rally como en el modo Circuito en el fabuloso paisaje de la costa italiana. El 23 de octubre está a la vuelta de la esquina, y cada nueva información del contenido final de ***Forza 3*** muestra una vez más el potencial creativo y económico de este proyecto. ¡Adentrarte en un Ferrari Enzo ya no es imposible!

Muy breves...

MÁS BEATLES

Microsoft ha anunciado la canción "All You Need is Love", el primer tema para descargar en el bazar del videojuego *The Beatles: Rock Band*. Este fabuloso tema es por ahora exclusivo para nuestra Xbox 360 y cuesta 160 puntos Microsoft, donde los beneficios que se obtengan de esas compras, serán destinados a la ONG de Médicos sin Fronteras, una organización que ha sido seleccionada por los mismos Ringo Starr, Paul McCartney, Olivia Harrison y Yoko Ono. ¡Todos los usuarios de Xbox 360 que adquieran hasta el 9 de diciembre dicho tema entrarán en el sorteo de una consola de Xbox 360 edición limitada The Beatles: Rock Band.

LOST PLANET 2

Ya es oficial. La demo de *Lost Planet 2* ha batido el record de descargas entre las demos de Xbox Live. Dicho record, que antes pertenecía a la demo de *Resident Evil 5* ha sido batido, por uno de los juegos más esperados de los últimos tiempos. Éxito asegurado para este título.

MANCHESTER
BY WORLD FASHION TOUR

World Fashion Tour presenta las tendencias de moda del mundo
TOKIO SAN PETERSBURGO MANCHESTER

WORLD FASHION TOUR



worldfashiontour.es

SÓLO EN El Corte Inglés



NUEVO MINIJUEGO EN XBOX LIVE

Microsoft ha incluido en nuestra interfaz, un mini juego muy curioso a la vez que entretenido. El juego consiste básicamente en elegir a uno de nuestros amigos, lo seleccionamos y su avatar saldrá sentado encima de un barreño lleno de agua. Nosotros tenemos en nuestro poder un globo de agua que lanzaremos ajustando nuestra puntería para dar en la diana y así conseguir remojar en el agua a nuestro amigo. Pero cuidado pues saldrán los avatares de todos nuestros amigos en escena para que nos sea más difícil dar en la diana. Si te equivocas y mojas con el globo a otro amigo, la puntuación se volverá a cero. ¡A mojar a tus amigos!

Muy breves...

FF XIII SERÁ MÁS CARO

Según publica el sitio japonés Gigazine, el Final Fantasy XIII costará 8.240 yenes que al cambio son unos 62€. Aunque no nos parezca excesivo el precio aquí, lo cierto es que en Japón las novedades rondan por los 7.800 yenes. Por ahora parece que Square Enix, no ha confirmado nada de lo que se está rumoreando, así que estaremos pendientes de cualquier nota de prensa oficial que puedan dar a conocer. Lo que está claro es que un videojuego tan aclamado como lo es Final Fantasy XIII no va a ser precisamente barato, no obstante puede que finalmente nos sorprendan con un precio asequible para todos los bolsillos.

DARK VOID EL 15 DE ENERO

El juego de acción futurista de Capcom ya tiene fecha de lanzamiento. El 15 de enero es el día que presumiblemente llegará a las tiendas este futuro éxito de ventas.

INDUSTRIA

Halo descarta Project Natal

No usarán el nuevo sistema de momento

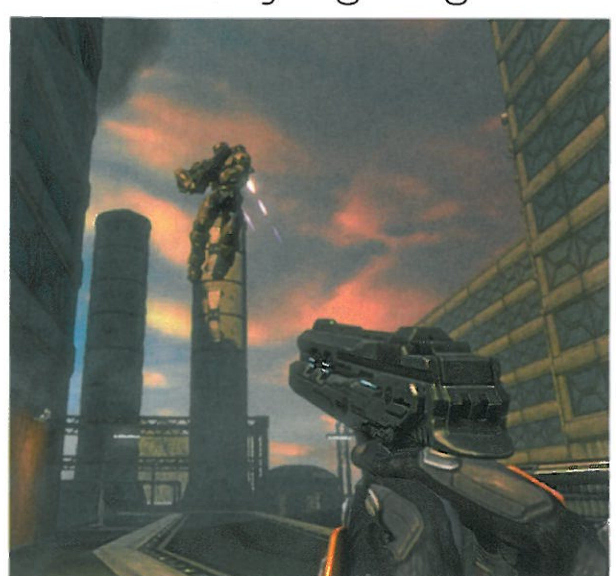
El productor de ***Halo 3: ODST***, Alex Cutting ha confirmado que actualmente no se está trabajando en un remake de Halo con la funcionalidad de Natal, y que este será posible cuando su creación tenga sentido para ello.
Diversas especulaciones en la inclusión de Natal para los próximos títulos de Bungie han llevado a las declaraciones de la compañía para mostrar su actual interés por Natal, quedando confirmado que podría hacerse en un futuro lejano, siempre y cuando la jugabilidad requiera la utilización del innovador sistema de juego de Xbox 360 que está aún por salir al mercado. Los chicos de Halo no quieren pillarse los dedos con Project Natal pero seguro que lo usarán.



INDUSTRIA

Section 8: concurso 'indie'

Koch Media y Fighting Machines, los patrocinadores



Si, ¡habéis leído bien!, *Section 8* tendrá torneo nacional para buscar al mejor clan o jugador de España.
Koch Media España patrocinará mediante la conocida web de "Comunidad FM" el primer torneo oficial en nuestro país del nuevo shooter revelador de la temporada, *Section 8*.
Esta gran apuesta, una vez más, por las compañías nacionales por el divertimento y rivalidad en torneos, que tanta expectación causa en otros países, para los usuarios finales de las diversas plataformas. En esta ocasión Xbox 360 y Xbox Live darán luz a este nuevo evento online en el que durante el mes de Octubre se disputarán los mayores retos en el inmenso universo multijugador de *Section 8*.
Para apuntarte visita la web de *Comunidadfm.com* y registrarte en el evento de la manera más sencilla y acudir a las citas que se pongan para poder hacerte con la gloria en la gran final. Impresionantes premios exclusivos, que tan sólo podrás conseguir en el. ¡Te esperamos!

EL RINCÓN DE AKIHABARABLUES.COM

Cristian
www.akihabarablues.com

La tercera en discordia

Un año más, Konami y EA se preparan a disputarse los primeros lugares de las listas de ventas y los favores de la crítica con sus grandes apuestas anuales para la lucrativa campaña navideña. PES y FIFA, FIFA y PES, repiten, como cada 12 meses, un duelo en el que el juego de Seabass acostumbraba a llevarse el gato al agua, pero que en los últimos años se han vuelto las tornas, al menos en la parte que corresponde a la valoración de la crítica. Valoración que, dicho sea de paso, los PESeros de toda la vida se han pasado por el forro y siguen acudiendo en tropel a las tiendas reclamando, como cada año, la enésima entrega de la saga de sus amores.

Pero eso es otro tema. Lo que me gustaría poner de relieve desde estas líneas es el hecho de que el género de juegos de fútbol, quizá el que tenga el potencial de ser el más lucrativo - al menos en nuestro país, echando un vistazo al negocio del Fútbol a la Carta - tenga el mismo número de alternativas que otros deportes menos populares, con todos los respetos, como son el baloncesto o incluso el golf.

No creo que haya que intentar tentar a Sega, que ya probó suerte en el pasado con su serie Virtua Striker, a Sony, con la experiencia de su franquicia This is Football o a 2K Games: Seguro que saben que hay un buen montón de dinero esperando a ser recolectado por alguien que sea capaz de aportar una alternativa a la hegemonía de EA Sports y KCET. Es más, me consta que en otros lares las compañías son más atrevidas y lanzan apuestas que incluso se atreven a beber de las referencias del género, como fue el caso del cumplidor Football Kingdom de Namco.

No sé qué es lo que tendría que pasar para que alguna compañía reaccionara y alegrara un panorama que parece limitado a dos apuestas que, al menos, no se duermen en los laureles. Y que siga así, porque como EA y Konami decidan serenarse y limitarse a repartirse el pastel, habrá que ir sacando las cartas y recordar las normas de la Brisca.

Casidios,
www.akihabarablues.com

Año de trámite

Aunque siempre hay gente que se conforma con disfrutar en el último trimestre del año de las sagas que se repiten desde hace lustros (mirad la columna del galáctico con el que comparto página) yo, de este 2009, esperaba algo más. Y aunque los gerentes de marketing piensen lo contrario y crean que ofreciéndonos nuestra ración anual de fútbol (FIFA y PES), coches (Need for Speed: Shift, Dirt 2, Forza Motorsport 3) y tiros (Halo: ODST, Modern Warfare 2) debemos estar más que contentos, un servidor se niega a darles la razón.

Si recapitulamos y hacemos un ejercicio de equilibrismo sobre la memoria, títulos más que apetecibles que se habían anunciado para estas fechas han terminado con la vaga coletilla "en 2010". Y no hablo de morralla, sino de auténtico jabugo para nuestras consolas: el esperado retorno a Rapture en Bioshock 2, la odisea espacial en la segunda parte de Mass Effect, el homenaje a la narrativa de Mario Puzo en Mafia 2, la onírica revisión de La Divina Comedia en Dante's Inferno, las sensuales curvas de Bayonetta, los terroríficos sueños a lo Stephen King de Alan Wake... Eso por no mencionar las ansias que tenemos por devorar información sobre Project Natal y demás sorpresas de hardware que el sello Xbox se guarda bajo la manga...

Como decíamos en la Marca Player de este mismo mes (id a por ella al quiosco que es una revista de primer nivel: escribimos nosotros), los marcajes que se han hecho unas compañías a otras han provocado tal desaguisado en los listados de lanzamiento que el fin de año se ha quedado bastante cojo, sobre todo en cuanto a exclusividades para nuestra 360. Esto me lleva a pensar que los esfuerzos ímprobos que Microsoft ha realizado para tener el mejor catálogo de videojuegos del mercado están ya orientados en otra dirección: el futuro no muy lejano. Integración con ZuneHD y el futuro de las descargas digitales, Project Natal, tal vez incorporado en un mejorado hardware que vendrá, si no a sustituir sí a complementar el actual, el desarrollo de experiencias de juego que se adapten la nueva tecnología de detección de movimiento... Por mi parte sólo espero dos cosas. La primera, que no se olviden de los que seguimos disfrutando de buenos juegos con la tecnología visual más avanzada posible y que, además, nos gusta jugar sentados; y segundo, que el próximo año se dejen de disparar con balas de fogueo y saquen la artillería pesada. La vamos a necesitar.

GRAND SLAM TENNIS, CON PROJECT NATAL

El juego de tenis de referencia no llegará a Xbox 360 por el momento. Según ha declarado Peter Moore, presidente de la división de EA Sports, no se contempla volver a los controles normales para *Grand Slam Tennis*. El experimento con el Wii Motion Plus ha resultado un éxito para la compañía, por lo que sus responsables han decidido esperar a la llegada del Project Natal para su lanzamiento. Actualmente, sólo se puede disfrutar del juego en Wii, aunque se espera que a finales de año, con la supuesta llegada del sensor de movimiento de Microsoft, también aparecerá para nuestra consola. Ya se pueden observar los primeros acercamientos serios hasta esta nueva tecnología.



Muy breves...

DESCARGA
RESIDENT EVIL 5

Un miembro de Capcom ha declarado en un programa de radio de Inglaterra, que hay muchas posibilidades que Resident Evil 5 tenga nuevo contenido descargable. Parece que la compañía ha soltado esta noticia para ver lo que dicen la comunidad de aficionados a este respecto.
Hace algunos meses se hizo la creación de un foro oficial del videojuego con un post que trataba esta cuestión, y por lo visto actualmente el equipo técnico está valorando seriamente la posibilidad de crear contenido descargable.

LO ÚLTIMO
CRACKDOWN

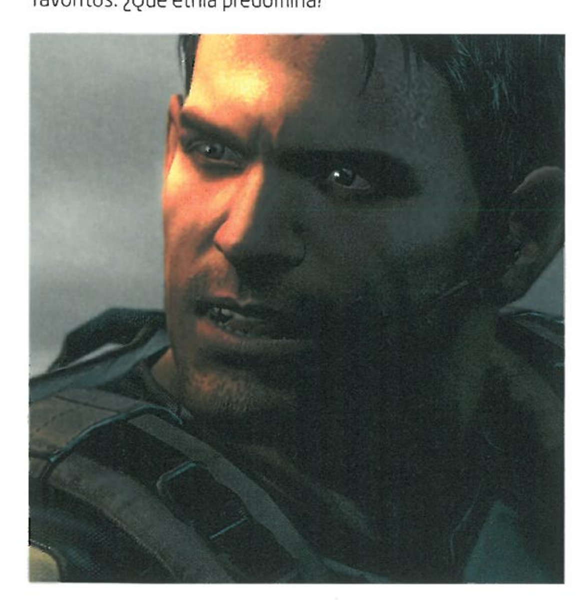
La secuela del prestigioso juego Crackdown, ya desvela novedades ante su inminente llegada a las tiendas. En primer lugar, se espera un Deathmatch para 16 jugadores y un modo cooperativo para cuatro. Pacific City, por su parte, sigue siendo el escenario de la acción, aunque en esta ocasión un virus la ha cambiado considerablemente.

INDUSTRIA

Mayoría de protagonistas blancos

Según un estudio publicado

Cada vez que sale un estudio sobre videojuegos nos planteamos si realmente ofrece datos interesantes. En este caso, hemos considerado que sí.
Según New Scientist, la diversidad de etnias no aparece reflejada en cuanto a los protagonistas de videojuegos se refiere. Se ha podido comprobar que la mayoría de personajes importantes de los títulos son de etnia blanca. Los orientales y caucásicos aparecen en una proporción similar al número de personas de estas etnias. Sin embargo, las razas más marginadas en cuanto a su aparición en los videojuegos son los afroamericanos y los hispanos, con una cuota de protagonismo muy por debajo de su rango demográfico.
Pese a que se trata de un estudio que data del año 2006, no se había publicado hasta ahora. En cualquier caso, los datos siguen siendo muy fieles a la realidad, y sino lo crees no tienes más que repasar los protagonistas de tus juegos favoritos. ¿Qué etnia predomina?



¡¡Iggy Pop!!

Ya está disponible para LEGO Rockband



Iggy Pop, uno de los músicos punk más reconocibles del momento aparecerá en el juego LEGO Rock Band, que llegará a las tiendas el próximo mes de noviembre.
"The Passenger", su exitoso tema del disco *Lust for life* será la canción que aparecerá en este esperado juego.
Junto con Pop aparecerán en el juego artistas de la talla de Bon Jovi, Foo Fighters, Vampire Weekend y The Hives.
El próximo día 3 de noviembre será el día en que podrás contar con este Iggy Pop tan peculiar pero que no pierde su esencia.

"Risen reúne todas las papeletas para hacerse un hueco en tu lista de favoritos". Micromanía

RISEN™

Únete a la Comunidad
RISEN.DEEPSILVER.COM

16
www.pegi.info

DEEP SILVER

PIRANHA

Copyright © 2009 Deep Silver & Piranha Bytes. All Rights Reserved. Risen and Deep Silver are trademarks of Deep Silver. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.

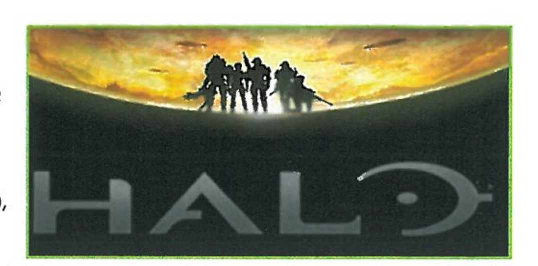
XBOX LIVE





HALO Y EL MODO COOPERATIVO DE FIREFIGHT

Parece ser que según Bungie se está pensando en incluir el modo cooperativo de Firefight. Este modo si consigue aceptación en Halo 3 ODST, parece que tiene todas las posibilidades de que también se incluya en Halo Reach.
Estamos seguros de que el "modo Firefight" va a tener mucha aceptación en Halo ODST, y por lo tanto esperamos que también Bungie finalmente decida incluirlo en su próxima entrega. Este modo, basado en el tiroteo tendría mucha aceptación en determinados momentos del título, así como en su exitoso modos cooperativo.



INDUSTRIA

Project Natal ayudará a Microsoft a ganar en esta generación

La compañía apuesta fuerte por su sensor de movimiento

Shane Kim, hasta ahora uno de los máximos responsables de Microsoft que ha anunciado su retirada recientemente, ha hablado largo y tendido sobre los proyectos de la compañía y sobre las líneas maestras que se han marcado para conseguirlos.
Pese a lo que muchos podrían creer, Kim asegura que la actual generación de videoconsolas no está terminada, por lo que considera que Xbox 360 debe seguir luchando por conseguir ser la marca de referencia en el sector de manera definitiva. El propio Kim aseguró: "Nuestra meta es ganar y siempre lo ha sido. Queremos tener cientos de millones como consumidores, ya sea con Xbox 360 o Live, y esa es nuestra visión".
Es por ello, que desde el seno de la compañía se da un especial valor al lanzamiento de Project Natal como factor diferencial respecto al resto de consolas de la competencia. Sin embargo, pese a lo que se podría creer, este lanzamiento no es un simple golpe de efecto contra Wii o el sensor de movimiento de Sony. "Va sobre desbloquear el potencial y romper las barreras que continúa y que previenen a la gente de intimidarse o sentirse incómodas con un mando en las manos" aseguró el propio Kim al respecto.
Sin duda, la última gran apuesta de Microsoft será un pilar sobre el que el crecimiento de Xbox 360 no tendrá límites.

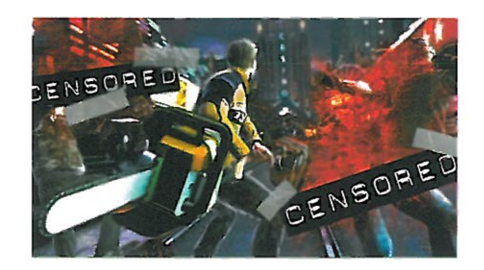




INDUSTRIA

Modo multijugador de Dead Rising

Rumores sobre un modo de juego que sin estar confirmado genera más noticias que Obama



En una página británica de *Dead Rising 2* se ha comentado que se van a realizar nuevos anuncios sobre el videojuego. Chris Kramen explica que en la feria se darán a conocer a los aficionados nuevos datos pero sin especificar nada al respecto. En algunos sitios especializados dicen que no se trata más que del anuncio del modo multijugador, ya que hasta ahora no se ha mostrado nada al respecto. *Dead Rising 2* llegará al mercado en el 2010, aunque por ahora todavía no se ha especificado fecha de lanzamiento.

A grandes males, pequeños remedios

11 Septiembre 2009

mini ninjas

www.minininjas.com

7+ www.pegi.info

Games for Windows

XBOX 360.

XBOX LIVE

eidos

PS3

Wii

NINTENDO DS.

Io-Interactive



WOLFENSTEIN

Activision se ha visto obligada a retirar de las tiendas alemanas la versión del juego *Wolfenstein*. Esta retirada se debe a la legislación contra la simbología nazi existente en Alemania, que prohibe la aparición en los videojuegos de esvásticas como las que aparecen en el título. Los alemanes se perderán este juegazo.



1 VS 100

Al juego-concurso de Microsoft *1vs100* está siendo un éxito en Xbox Live, con más de 3 millones de descargas en sus primeras 13 semanas. Se espera que este título llegue a España, ya que actualmente sólo se puede adquirir en Estados Unidos, Gran Bretaña e Irlanda.

INDUSTRIA

Microsoft no comprará Electronic Arts

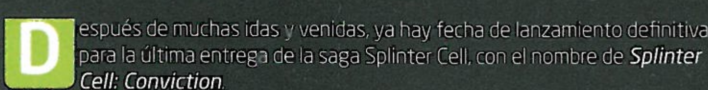
La distribuidora ha tenido un fuerte descenso en bolsa tras el anuncio.

El futuro de una de las grandes distribuidoras a nivel mundial ha dado tumbos en los últimos días. El pasado 23 de septiembre surgían los rumores de que Microsoft pretendía afrontar la compra de Electronic Arts y las acciones de la misma subían como la espuma, creciendo en un 4%. Estos rumores se fundamentaban en el deseo de Microsoft de tener en exclusividad los juegos más punteros de EA, como FIFA, Medal of Honor o Need for Speed. Sin embargo, el anuncio oficial de la compañía no se hizo esperar más de un día, ya que el 24 del mismo mes uno de los responsables de la división de videojuegos del gigante norteamericano desmentía estos rumores asegurando que "No tenemos planes para adquirir EA". Según han explicado desde el seno de la compañía, no tienen la necesidad de hacerlo, ya que su cuota de mercado ya se encuentra en proceso de crecimiento gracias a otras líneas de trabajo como el Xbox Live o el futuro lanzamiento del Project Natal.



Splinter Cell, el 25 de febrero

La fecha de lanzamiento es, por fin oficial según la firma francesa



Después de muchas idas y venidas, ya hay fecha de lanzamiento definitiva para la última entrega de la saga Splinter Cell, con el nombre de ***Splinter Cell: Conviction***.

El 25 de febrero es la fecha elegida para que uno de los grandes triunfadores del pasado E3 llegue a las tiendas. Sam Fisher regresa de esta manera, más duro que nunca para hacernos disfrutar con este juego de acción.

El sigilo y la sed de venganza de Fisher por la muerte de su hija siguen siendo partes fundamentales de un juego muy esperado por los miles de aficionados de una de las sagas más longevas de los videojuegos.



CASUAL GAMER



HARD GAMER



HUNGRY GAMER







JUEGA COMO TÚ QUIERAS

© Burger King Corporation. Todos los derechos reservados.









Hablamos con...

RANDY

Uno de los desarrolladores más charlatanes nos habla sobre Borderlands, los logros y porqué su juego es mejor que Fallout 3.

Mario Fernández



Borderlands es una nueva marca ¿Por qué crees que va a funcionar?
Porque estamos preparados como jugadores. Todos nos compramos *Fallout* el año pasado y *Fallout* empezó uniendo disparos y juegos de rol, aunque venía más de un mundo rolero. *Mass Effect* también era más rolero. *Bioshock* lo hizo desde el mundo de los shooters y le añadió algunas capas con decisiones y evolución. ***Borderlands*** viene del mundo de los shooters y lo vamos a llevar a un punto al que no se había llegado antes, si has jugado a cualquier shooter vas a coger el mando y te va a resultar muy familiar. Después ya vendrán las capas de rol... quiero decir, es por esas cosas por las que hemos jugado a Diablo tanto tiempo. Y ***Borderlands*** es el primero al que podrás jugar a pantalla partida en casa y también en Internet, lo cual no se podía hacer en *Fallout 3*, *Bioshock* o *Mass Effect*.

¿Es como coger ingredientes de otros juegos y mezclarlos?
En cierto modo sí, pero siempre hay algo nuevo. La clase de RPG que hay en *Fallout* es diferente a la de ***Borderlandos***. Hay algunas semejanzas que no puedes evitar: una sensación post-apocalíptica en el mundo, es un shooter con elementos de rol y existe un amplio mundo para explorar. La gente dibuja conexiones entre todas esas cosas. Pero también hay un montón de diferencias. En ***Borderlands*** subes de nivel como en *Diablo* o *World of Warcraft*, con el límite en el nivel 50. Conseguirás puntos de experiencia y subirás de nivel de una forma mucho más tradicional. El botín y los items son mayores, lo que hace que el juego sea más interesante, y también tenemos algunas opciones de trueque, un poco como ocurre en *Diablo*. Lo que no harás es conversar con NPCs con el esquema de diálogos en árbol al estilo *Fallout 3*. Hay diálogos con NPCs que te encargan misiones al estilo *WOW*.

> **¿Sabías que?**
> **CURRICULUM**
> El primer trabajo de Randy fue en 3D Realms, en donde trabajó en el desarrollo de Duke Nukem. En ese tiempo rechazó una oferta de LucasArts para trabajar en Dark Forces, porque "no quería estropear esa licencia".

Entonces pretendes ser más simple y menos asombroso que *Fallout 3*.
Creo que es más importante centrarse en la

PITCHFORD



Gearbox se apunta a los juegos cooperativos.

acción para que sea menos aburrido.

Debería contarle a Pete Hines lo que acabas de decir.

Entiendo porque se hace esa clase de juegos pero también pienso... ¿Queremos realmente eso? Creo que *Fallout 3* sería mucho mejor si no tuviese ni un sólo diálogo en árbol. Te lo digo honestamente. También si estuviese más orientado a la acción y si la parte de disparos fuese más profunda. Si fuese más como ***Borderlands*** (ríe) ¡Por eso estamos haciendo un juego como este! A lo mejor estamos en lo cierto, o no, y si no lo estamos ya lo veremos. Lo descubriremos cuando la gente decida qué es lo que va a comprar.

Decir que *Diablo* y *World of Warcraft* no son un éxito sería mentir.

Es sorprendente. *Diablo* sencillamente me poseyó. Es un juego tonto que te pide una gran habilidad con los controles, simplemente clickeas sobre las cosas. Es como jugar en el escritorio de tu PC sólo que cuando clickeas sobre las carpetas sale oro. Pero nada de eso me importaba, quería ese botín, quería esos clicks y nivelar a mi

***Borderlands* ya tiene 16 millones de armas... Hemos preguntado.**

"Fallout 3 sería mucho mejor si no tuviera un sólo diálogo de árbol"


Nos han prometido jefes finales gigantescos.

personaje, lo necesitaba.

¿Tienes pensado hacer algo con la comunidad? ¿Permitir el intercambio de items quizás?
Creo que esas cosas son muy intrigantes desde un punto de vista intelectual y va a tener que ser algo bajo demanda. Voy a ser honesto, tengo 80.000 puntos en mi Gamerscore, soy un jugador hardcore de Xbox 360 y te puedo decir que paso mucho tiempo con juegos como *Halo 3*. Me encantan las opciones de comunidad y creo que la promesa de que ***Borderlands*** sea cooperativo, nos obliga a pensar en ello. Pero esa clase de temas tienen que funcionar bajo demanda.

Borderlands **estará en la calle a finales de este año. Es algo extraño teniendo en cuanta la cantidad de juegos que se han retrasado o cancelado.**
Para nosotros es bueno. Mis agradecimientos a todo el mundo de la industria del videojuego.

¿Te sientes afortunado por ello?
En realidad sí. Sobre todo teniendo en cuenta que vamos a lanzar una marca nueva en un periodo de vacaciones. Es todo un reto. Estaba aterrorizado después de revelar lo que estábamos haciendo, sobre todo con el estilo artístico. Pero a la gente pareció gustarle así que pronto cogimos confianza con el proyecto. En nuestro departamento de encuestas en Gearbox, seguimos probando mucho ***Borderlands*** y creo que es buena señal cuando se acaba el turno de los testers, y se quedan para seguir jugando.


Fallout 3 es una mezcla distinta entre FPS y RPG.



Parece que está llamando la atención de los jugadores aburridos de los clásicos shooters en primera persona.
Nos encantan pero ahora mismo queremos algo nuevo. Hay un montón de estudios de mercado que muestran como la gente empieza con juegos mainstream y luego buscan sus propios gustos. Cuanto más avanzamos en una generación, aparecen más clientes que saben lo que es un juego de tiros o un RPG, pero que están buscando algo especial. Así que es el momento idóneo para que aparezca ***Borderlands***.

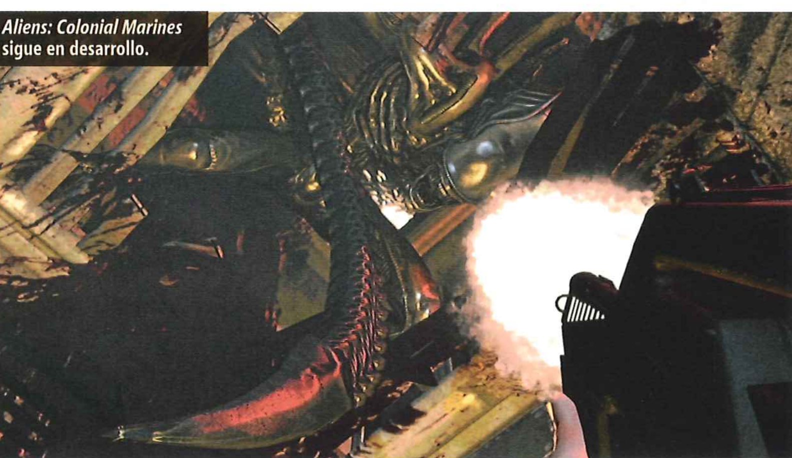
Obviamente Xbox 360 lleva bastante tiempo en el mercado y además no parece que vaya a ser remplazada a corto plazo. ¿Crees que es una oportunidad única teniendo en cuenta que la plataforma no va a cambiar?
Te diré que todo es muy diferente a la generación anterior. Cualquiera que haya construido su estrategia pensando en la generación posterior y esté intentando usarla hoy, o bien se adapta rápido o se arriesga a fracasar. Creo que va a ser la generación más larga de las últimas que hemos vivido.

¿Puedes darnos algunos ejemplos?
Sí, Crytek. Con *Crysis* no pudieron encontrar su mercado porque crearon un título al que muy poca gente podía jugar. No voy a poner palabras en su boca pero recuerdo haber leído algo público donde decían que no podían llevarlo a las consolas por culpa del hardware. Gastas una cantidad inmensa de dinero y luego descubres que el mercado no ha evolucionado tan rápido como esperabas y que por tanto, no tienes clientes. Genial. Hemos escuchado a los chicos de ID hablando sobre Rage "Bueno, no sabemos lo que vamos a hacer en 360, quizás saquemos el juego en 3 DVDs...no tenemos ni idea." Están más allá de esta generación y nadie sabe lo que va a pasar mañana.

¿Crees que Gearbox está bien posicionada?
Estamos emocionados. No tenía una bola de cristal para leer el futuro pero creo que

"Estuvimos pensando en *Blade Runner*, pero no salieron las cuentas"


El modo cooperativo online significa que puedes luchar contra los bugs acompañado.


Aliens: Colonial Marines sigue en desarrollo.

"Somos cazadores. Sentimos un placer primigenio al matar cosas"

hicimos lo correcto y es algo ciertamente emocionante comprobar que todo sale bien. Es como si apuestas mucho dinero y, por suerte, salen las cartas que esperabas.

¿Seguirás creando nuevas marcas como Borderlands? ¿Te gustaría tener una gran marca que fuese tuya, en plan Gears of War?

Tenemos *Brother in Arms* y ahora *Borderlands*. Es muy divertido crear cosas nuevas desde cero y casi seguro que haremos más en el futuro. Me parece que hay un montón de géneros que aún no hemos tocado con los que nos gustaría involucrarnos. Por eso hicimos en su día el material para *Half Life*, también es por lo que nos metimos con *Halo*, por lo que hicimos un juego de *James Bond* y otro de *Tony Hawk*, y es por lo que ahora estamos haciendo *Aliens*. Así que seguiremos haciendo ambas cosas.

¿Eso quiere decir que no váis a hacer *Aliens: Colonial Marines* para conseguir dinero e invertirlo después en la creación de vuestros propios títulos?

No, cuando te metes con algo como Colonial Marines es genial porque es la clase de juego que sueñas hacer. No es una estrategia de negocio, sino pasión por hacer juegos. Si los negocios no tuviesen sentido, obviamente no podríamos hacerlos pero procuramos que las cosas que hacemos nos gusten. Mis compañeros, yo mismo y mucha de la gente que está llevando Gearbox, estaba en el negocio de los videojuegos mucho antes de que hubiese dinero en él, simplemente porque era el sueño de nuestra vida. Los videojuegos son geniales y es a lo que queremos dedicarnos en esta vida. Me queda mucho por recorrer, aún no he hecho un juego de fantasía. Lo voy a hacer, voy a matar un dragón y va a molar. Y lo vamos a hacer a nuestra manera

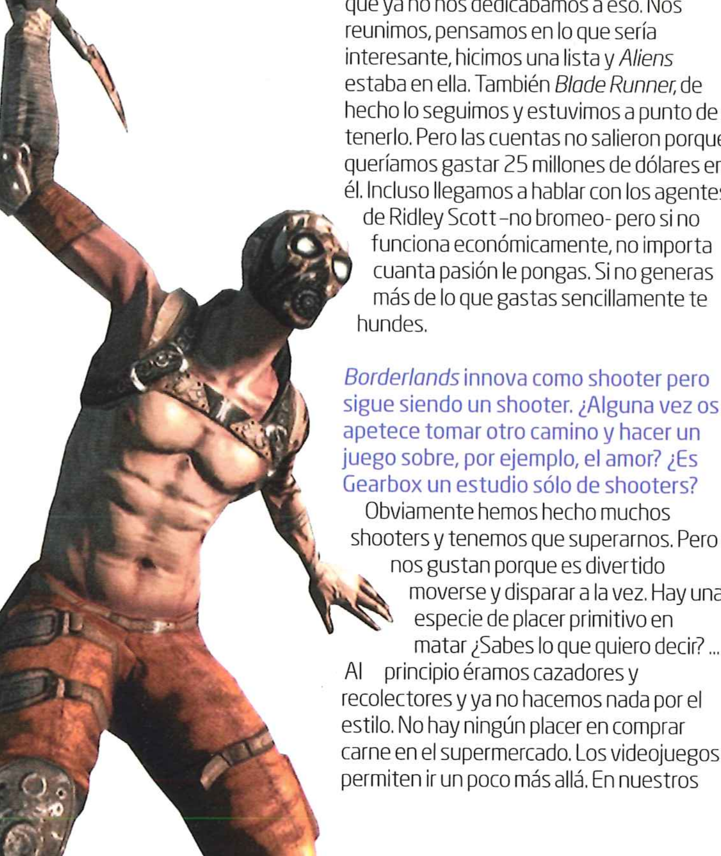
¿Sabías que?

LA CUESTIÓN NATAL

Gearbox es uno de los estudios que cuenta con Project Natal desde hace más tiempo, y se dice que tiene varios proyectos para esta tecnología. Randy calla cuando le preguntamos por ello.


El nuevo arte fue creado en secreto.

"¿Por qué les he dejado llegar tan legos? Les tenía que haber parado..."



porque aún tenemos un montón de juegos en mente. Sin ir más lejos, tenemos la licencia de *Heat*, la película, y ni siquiera puedo empezar con el proyecto porque me falta tiempo. Después de la segunda parte de *Brothers in Arms* nos dimos cuenta de que mejor hacíamos algún juego que no fuera de Gearbox o la gente iba a pensar que ya no nos dedicábamos a eso. Nos reunimos, pensamos en lo que sería interesante, hicimos una lista y *Aliens* estaba en ella. También *Blade Runner*, de hecho lo seguimos y estuvimos a punto de tenerlo. Pero las cuentas no salieron porque queríamos gastar 25 millones de dólares en él. Incluso llegamos a hablar con los agentes de Ridley Scott -no bromeo- pero si no funciona económicamente, no importa cuanta pasión le pongas. Si no generas más de lo que gastas sencillamente te hundes.

***Borderlands* innova como shooter pero sigue siendo un shooter. ¿Alguna vez os apetece tomar otro camino y hacer un juego sobre, por ejemplo, el amor? ¿Es Gearbox un estudio sólo de shooters?**

Obviamente hemos hecho muchos shooters y tenemos que superarnos. Pero nos gustan porque es divertido moverse y disparar a la vez. Hay una especie de placer primitivo en matar ¿Sabes lo que quiero decir? ... Al principio éramos cazadores y recolectores y ya no hacemos nada por el estilo. No hay ningún placer en comprar carne en el supermercado. Los videojuegos permiten ir un poco más allá. En nuestros títulos cuando matamos a alguien queremos que se vean sus entrañas, tío. Y reventar los miembros y las cabezas, y ¡mola mucho!. Sé que hay mucha gente en plan "oh dios mío, vas a convertirte en un tío raro." Yo siempre digo ¡Venga ya! ¿En serio? Hay 12 millones de personas jugando al GTA y si eso fuese verdad ahora mismo estaríamos viviendo en la locura. En realidad es probable que nos salve de esa locura porque la verdad es que tenemos esos instintos dentro y así podemos jugar con ellos sin herir a nadie.

Háblanos del estilo gráfico "no-lo-llames-cel-shading"...

Puedes llamarlo como quieras si tiene sentido para tus lectores.

¿Estas cansado de hablar sobre eso?

No, no lo estoy, es más bien que...¿Has visto la película Hackers? ¿Recuerdas lo graciosa que era? Cuando están hablando y al verlo pensamos "oh dios mío, estos tíos son idiotas". Pero la gente que nunca ha hecho algo así, pensará que esa visión de internet es correcta. Es algo parecido. El cel-shading es algo distinto a lo que utiliza Borderlands.

Vale, has conseguido que me sienta incómodo por haberlo llamado cel-shading.

¡No te sientas mal! Está bien porque en el fondo resume que se trata de un estilo no realista, pintado a mano. Es diferente.

¿Sabías que?

EN EL CLUB

Gearbox cuenta con un 'Club de Juegos' interno donde la gente juega a los nuevos lanzamientos y crean sus 'tops'. Su último gran éxito fue *Dead Space*, ty el 'apestado': *50 Cent: Blood Sand.*

Parece que ha tenido buena acogida ¿Os ha sorprendido?

¡No porque me encantaba desde el principio! pero estaba aterrorizado con la posibilidad de que no le gustase a la gente de a pie. La verdad es que lo pasamos un poco mal, en serio. Todo empezó cuando el equipo artístico se encerró lejos de todo el mundo y luego escuché que algo estaba pasando. No sabía qué pasaba, sólo que estaban creando algo radical, que podía significar cambiar todo el arte. Y yo estaba en plan de "¿Pero que leches estáis haciendo?" y me dijeron "Creo que tenemos algo bueno, danos tres semanas para hacer un prototipo" Y yo dije: vale. Así que se tomaron su tiempo para construir el prototipo y cuando llegó la fecha me metieron en la sala de conferencias. Recuerdo que caminaba y pensaba: "Voy a terminar con esto. ¿Por qué habré llegado tan lejos? Debería haber acabado con esta rebelión cuando empezó ¿Por qué les habré dejado construir un prototipo? Ahora estarán concentrados en él y voy a tener



dejado construir un prototipo? Ahora estarán concentrados en él y voy a tener que romperles el corazón y no quiero." Y después entré, me lo enseñaron y "bang". Era absolutamente increíble. Tuvo el mismo impacto conmigo que cuando lo enseñamos en Internet. Pero sabía que no se trataba sólo de mi, que había unos socios, así que me metí en un avión, llevé el prototipo a 2K y les gustó. Todo salió bien. Lo que debería haber ocurrido es lo mismo que pensaba yo al principio, pero se me olvidaba el hecho de que en 2K tienen corazón, alma -gracias a ellos *Bioshock* salió adelante- y que por eso es por lo que había decidido colaborar con ellos para ***Borderlands***.

¿Crees que los logros ayudan a vender juegos?

El tiempo que lleva diseñarlos es mínimo porque tienes que poner logros de todas formas. Eso puede afectar a las ventas entre 10 y 40 mil unidades, si hablamos de un juego que venda millones. Desgraciadamente la mayoría de la gente de la industria no piensa así. Existen diseñadores de logros y son lo peor. Ya sabes, avanzas y desbloqueas... ¿Has jugado a *FEAR* en Xbox 360? Quienquiera que sea el responsable de ese diseño de logros debería ser despedido y disparado. El juego va de tiempo bala y habilidades guays, y te dan logros por pasarte el juego sin usar nada. Es como decir: "Si pasas la peor experiencia posible con nuestro juego, te recompensamos." Estos diseñadores son horribles. No entienden el punto de vista del consumidor... Un diseñador nunca debe asumir que porque te hayas comprado su juego, vas a hacer todo lo que te dice, así sin más.

"Los diseñadores de logros son lo peor. Todo se reduce a avanzar y ¡logro desbloqueado!"



Bienvenidos.

Como ya sabéis, todas vuestras preguntas, súplicas y críticas serán bienvenidas. Todas serán atendidas. ¡Os lo prometemos!



BORRAR UNA CUENTA DE LIVE

Hola, primero de todo me gustaría felicitaros por vuestra revista. En segundo lugar les explico mi situación. Yo creé una cuenta Xbox Live, pero se ve que la hice como un nuevo perfil y no se me guardaron los progresos en los juegos en esa cuenta Xbox Live, mas tarde creé otra cuenta Live con el perfil en el que tenía los progresos de los juegos. Me gustaría dar de baja una de esas dos cuentas de Xbox Live, ya que sólo consigo eliminarla de mi consola pero no eliminarla completamante. Me gustaria saber si es posible hacerlo, porque me esta dando la sensación de que no es posible, y si es posible, ¿cómo hacerlo?.

Marc de Moner Mayans

Hola Marc. Que nosotros sepamos, es imposible borrar por completo una cuenta de Xbox Live. De hecho, Microsoft mantiene todas las cuentas en desuso para que los jugadores puedan recuperar su perfil en el futuro si deciden volver a utilizar esa cuenta. Pero no pasa nada, olvídate de ella y concéntrate en tu nueva cuenta de Live. Un saludo y gracias a todos los lectores.



¡Regalamos 10 Virtua Tennis 2009!

¿Quiéres ganar una de las 10 copias que regalamos de Virtua Tennis 2009, gentileza de Sega? Pues sólo tienes que mandar un SMS con el texto MP VIRTUA al 5549 para entrar en el sorteo.

(Coste del mensaje: 1,2 euros + IVA)

DOMINA LOS CIELOS DE UNA EUROPA EN GUERRA

IL★2 STURMOVIK™

BIRDS OF PREY

EL JUEGO DE COMBATE AÉREO DEFINITIVO:
LA ACCIÓN MÁS TREPIDANTE Y LA SIMULACIÓN MÁS AUTÉNTICA.

★ YA A LA VENTA ★











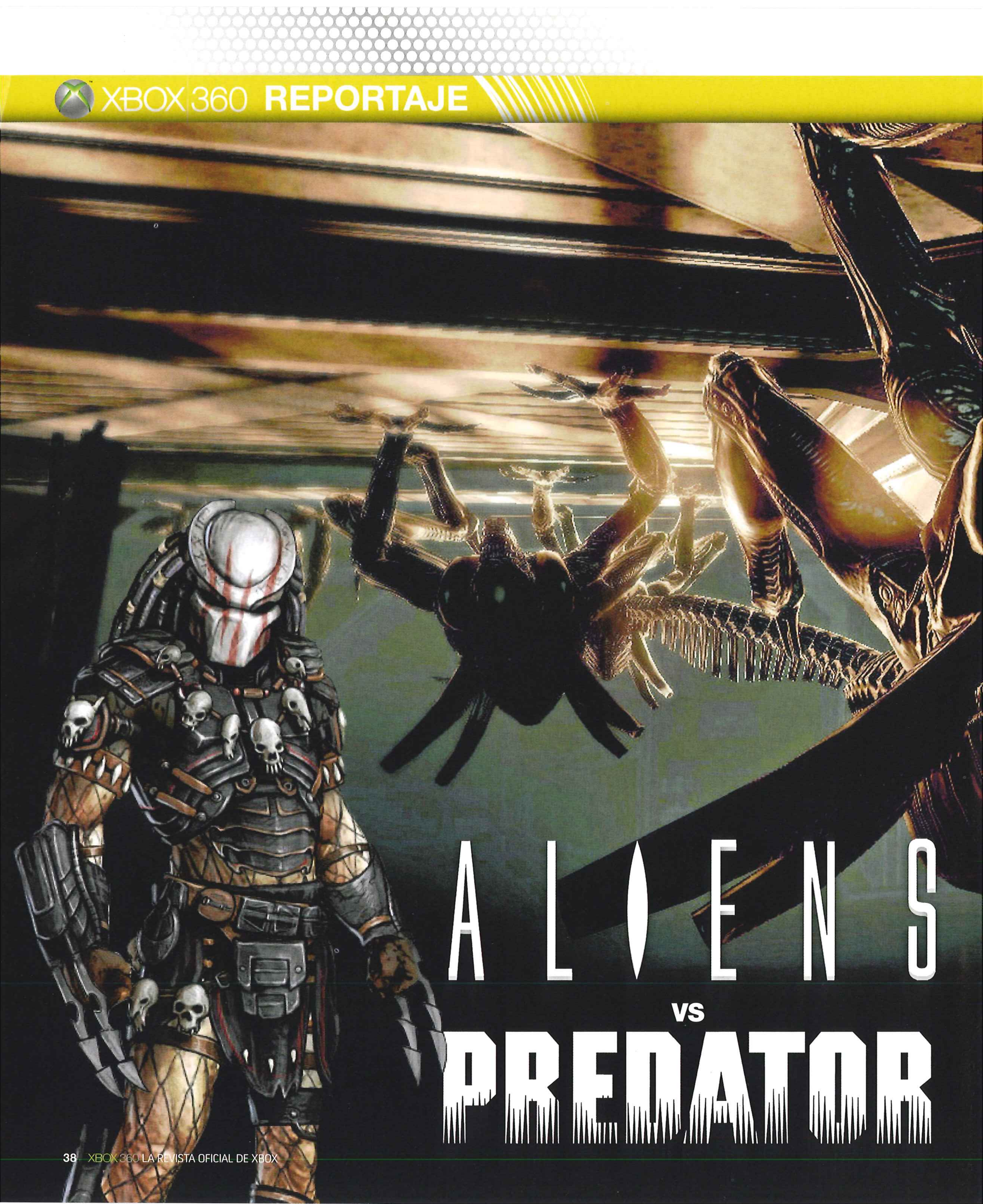









© 1C Company. PLAYSTATION®3 y Xbox 360 desarrollados por Gaijin Entertainment. La versión de PSP™ (PlayStation®Portable) desarrollada por SME Dynamic Systems Ltd. La versión de DS desarrollada por DIP Interactive. Publicado por 505 Games bajo licencia de 1C Company. Parte de este software utiliza RakNet 3.0 networking software (©2008 Jenkins Software LLC). RakNet es una marca comercial de Jenkins Software LLC, todos los derechos reservados. Incluye material © 2003, European Space Imaging GmbH, todos los derechos reservados. Este producto no está promocionado, ni patrocinado, ni afiliado con la Fuerza Aérea de los Estados Unidos, la Royal Air Force, la Luftwaffe, las fuerzas aéreas rusas o italianas o ninguno de los fabricantes de las aeronaves representadas, incluyendo la compañía Boeing. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, y los logos de Xbox son marcas comerciales del grupo de compañías Microsoft. "PS", "PLAYSTATION", "PSP™" y "PLAYSTATION®3" son marcas comerciales o marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Las marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Nintendo DS es una marca comercial de Nintendo.



ALIENS vs PREDATOR

MUEVE TU COLA

No tienes escudo, así que si te detecta una torreta o un marine, estás frito. La única forma de moverse con seguridad es usando la cola para romper las luces, después caer detrás del marine y darle una muerte silenciosa. Vamos a decir que atravesarlo y levantarlo con la cola es uno de los momentos más "Ohhhh" en la historia de los videojuegos.

Las sombras son tu protección y tu objetivo la supervivencia. Vive la caza desde otro punto de vista.



Ver las cosas desde otra perspectiva puede darle un toque de aire fresco a tu rutina. Estamos moviéndonos lentamente detrás de un sargento marine mientras hace su ronda, iluminando su trayectoria con una linterna. El único sonido, además del de su detector de movimiento, es el que hacen sus cuidadosos pasos en el suelo y el gemido sordo del aire al salir de su tabique nasal, que resuena en las paredes metálicas de la habitación.

Además de estar unos pasos por detrás del soldado, también nos encontramos unos metros por encima, colgando hacia abajo del techo, observando. Escuchando las inútiles llamadas que el marine hace al resto de su equipo, pidiendo ayuda sin respuesta. Nos arrastramos detrás de él porque con nuestra visión periférica lo que vemos es un montón de sangre delante de nosotros: empieza la caza. Puede que acercarse con sigilo no sea algo característico para un Alien, pero sentimos el suspense de varios periodistas a nuestro lado. Estamos disfrutando del juego y ellos al vernos jugar.

La linterna del marine lo ve primero. Se para un segundo, dejando que el haz luminoso describa la zona, cuando se detiene sobre un casco cubierto de sangre y deja caer la linterna. Empieza a gritar histéricamente al reconocer a alguien de su equipo... Pero sus llantos son inútiles. Los otros marines están justo donde los habíamos dejado. Expectantes, siguiendo cada movimiento de nuestra víctima y arropados por


La "cámara lengua". Ver para creer.


La gente se suicidará antes de ser capturada.



"Un golpe de cola y atravesamos al marine. Éste muere en segundos"



la oscuridad, esperamos el momento oportuno para desatar el gore y pintar las paredes con chorros de sangre carmín. El desafortunado soldado agita su linterna en todas direcciones. Es entonces cuando aterrizamos delante de él y en medio segundo, elegimos la opción de ataque que nos gusta y pulsamos el botón. Una cola aparece por un lado de la pantalla, clavándose y levantando al marine del suelo. Le damos muerte en cuestión de segundos y volvemos al techo para escapar hacia el exterior por un conducto de ventilación.

Es una experiencia como ninguna otra en un mundo lleno de juegos FPS casi clónicos, siendo las comparaciones más próximas: Batman Arkham Asylum y Riddick. Y eso sin mencionar que controlamos a una criatura única e icónica como es el Alien. A diferencia de los marines no está aquí por la gloria. A diferencia del Depredador, no está aquí por la caza. El propósito del Alien es la supervivencia de su especie en el planeta... y la supervivencia significa reproducción.

Supervivencia

Para reproducirse va a ser necesario hacer prisioneros, acción que supone la siguiente media hora de juego, mientras el Alien busca civiles. El problema es que hasta el batallón más torpe de esta parte de la galaxia se encuentra protegiendo a esos civiles. De todas maneras todo el mundo que haya visto la

DONDE LOS SUEÑOS **SE CONDUCEN.**





LANZAMIENTO **23 OCT. 2009**







www.xbox.es

© 2009 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, Turn 10, Forza Motorsport, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.



Microsoft game studios

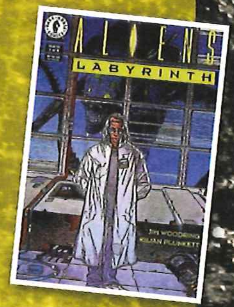
Jump in.



CONOCE A TU ENEMIGO

INDAGA EN EL UNIVERSO ALIEN CON ESTAS TRES OBRAS

ALIENS: LABYRINTH



Publicado hace años por Dark Horse Comics, la historia toma el universo de Aliens y lo funde con una narrativa al estilo Frankenstein. Un científico loco intenta entender a los Aliens a través de una serie de horribles experimentos. Igualito que el clásico, oiga.

GIGER'S ALIEN



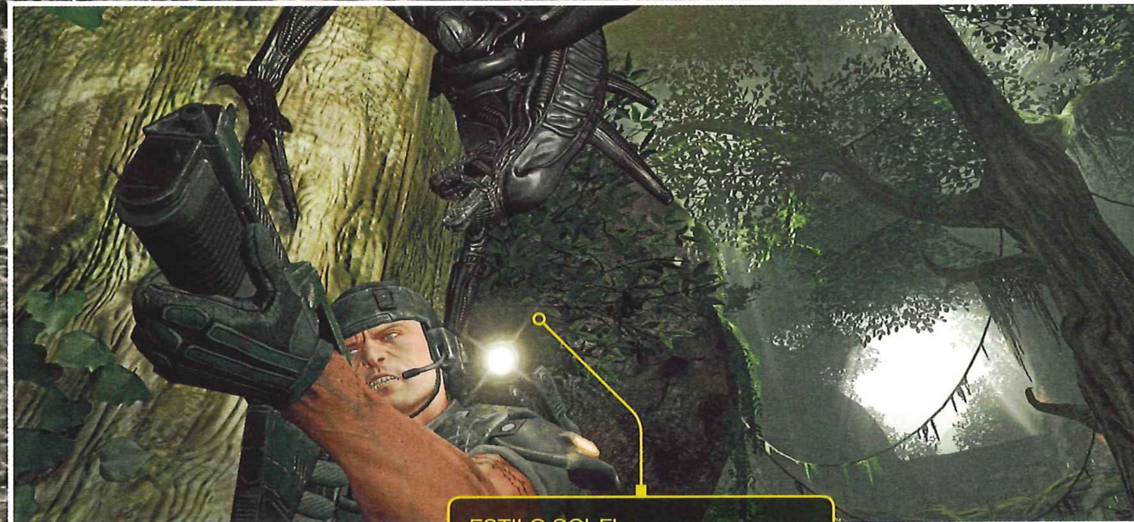
Un estupendo libro que complementa la película original. A través de él podemos seguir la evolución de uno de los monstruos más icónicos del cine, creado por el artista HR Giger. La iconografía de la caza y un recordatorio de cuan terrorífico era el diseño, antes de las últimas películas.

ALIEN QUADRILOGY



Nueve discos que recogen las apariciones de los Aliens en cine (antes de las AvP). Bueno, son siete discos, que serán los que te queden una vez tires a la basura los Alien: Resurrection. Te siguen quedando las películas originales y muchos documentos gráficos del rodaje.

A Rebellion no le d... vergüenza el gor...



ESTILO SCI-FI

Tres especies diferentes en tres campañas diferentes con tres perspectivas distintas. Elige antes de comenzar con quien quieres jugar, pero ten en cuenta que siempre habrá puntos donde la historia se yuxtaponga. Significa que habrá escenarios por los que pasarás como marine, como Alien y como Depredador. El cazador cazado.

segunda parte de Alien sabe que las balas no sirven de mucho en unos pasillos llenos de conductos de ventilación por los que ocultarse.

El sigilo y las decisiones rápidas son el cenit de la supervivencia sobre todo cuando una escopeta puede convertirte en una mancha verde y humeante en la pared. Un Alien puede ver a través de los muros, permitiéndole detectar a las presas cuando están lo suficientemente cerca. También puede meterse en cualquier conducto de ventilación y trepar por paredes y techos... y correr más rápido que un guepardo con un motor nitroso atado a su trasero. La idea es estudiar y seguir los movimientos de los marines hasta que alguien se quede solo. Un punto de mira te indicará los lugares a los que puedes moverte, dejarte caer para iniciar una muerte silenciosa y volver a las sombras del techo sin ser detectado.

Muerte en la oscuridad

Rebellion nos explicó las reglas del juego con algunos marines solitarios en

> "Rebellion describe al Alien como 'ese pequeño bastardo', y estamos completamente de acuerdo"

El sigilo te ayudará a cortar gargantas.

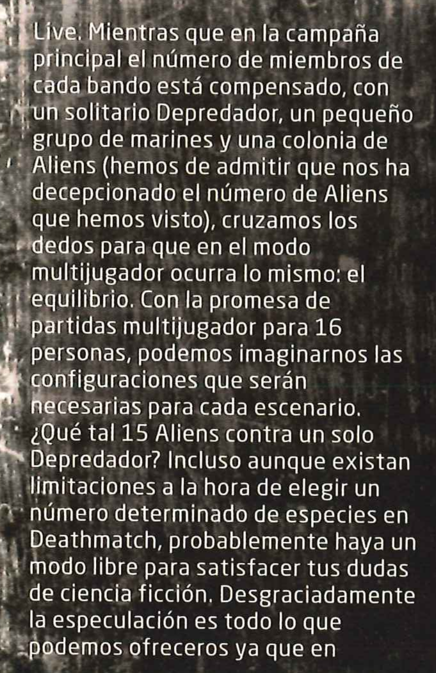
"El juego tiene pontencial para ser masivo"

simples pasillos, y acabó la presentación en un carguero que transportaba un batallón entero. Cualquiera que haya jugado a Riddick o Batman sabrá a lo que nos referimos pero ninguno de esos juegos tenía flujos de sangre decorando los techos. Parece que Rebellion está intentando sacar de su hábitat natural a las tres especies del juego y no cabe duda de que han conseguido sacar lo mejor de las dos franquicias.

Guerra de especies

Además puede convertirse en uno de los títulos más jugados del Xbox





Live. Mientras que en la campaña principal el número de miembros de cada bando está compensado, con un solitario Depredador, un pequeño grupo de marines y una colonia de Aliens (hemos de admitir que nos ha decepcionado el número de Aliens que hemos visto), cruzamos los dedos para que en el modo multijugador ocurra lo mismo: el equilibrio. Con la promesa de partidas multijugador para 16 personas, podemos imaginarnos las configuraciones que serán necesarias para cada escenario. ¿Qué tal 15 Aliens contra un solo Depredador? Incluso aunque existan limitaciones a la hora de elegir un número determinado de especies en Deathmatch, probablemente haya un modo libre para satisfacer tus dudas de ciencia ficción. Desgraciadamente la especulación es todo lo que podemos ofreceros ya que en

"¿Imaginas 15 aliens contra un solo depredador?"

Rebellion mantienen el silencio sobre este tema, pero han revelado que contará con un modo cooperativo para cuatro jugadores al estilo Horda. Nos ha impresionado y eso que sabemos que Rebellion se ha dejado lo mejor para el final. Con tres campañas diferentes y modo multijugador, AvP puede servir bien al legado de tan gloriosas sagas históricas.

Lanzamiento
Finales
2010



FABLE III

¿Malévolo? ¿magnánimo? ¿qué tipo de gobernante serás en el próximo RPG de Lionhead?

Algo se estaba cociendo. Antes de la Gamescom, imágenes de famosos revolucionarios empezaron a aparecer en la web de Lionhead iniciando una intenso debate sobre lo que Peter Molyneux y sus amigos se traían entre manos. En la conferencia de prensa de la Gamescom las paredes estaban forradas de escudos y banderas medievales, Fable III, anunciado por el propio Peter, iba a dar un giro.

En cualquier caso, lo que no estaba claro hasta que Molyneux dio su propia visión del juego, era cómo integrar la temática de la 'revolución' en todos los elementos del proyecto. A medida que hablaba, las piezas empezaban a encajar con todo lo que se había dicho hasta el momento.

El elemento revolucionario más obvio es la historia en sí misma. El continente de Albion ha sucumbido al reinado de un tirano monarca que oprime a la población abusando de su poder. En la primera mitad de Fable III, la misión principal del jugador será convertirse en un líder revolucionario. Empezarás cargando tu partida de Fable II, si es que la tienes, y tu personaje será el hijo o la hija de tu héroe en el juego anterior. Esto ya se desveló con el contenido descargable de Fable II, 'Conoce el futuro'.

Es una buena forma de empezar que, aunque no implica nada con respecto a tu forma de fugar en el juego anterior, sí que existen constantes referencias a elementos de tu aventura en el último título. Molyneux ya ha dejado entrever que además, algún acto de injusticia


Gasta dinero en tu castillo o lo verás hecho ruinas...

acontecerá sobre nuestro héroe, posiblemente a manos del propio rey, dándote pie a solucionar la situación. Tu camino será, desde ese momento, derrocar al dictador y ocupar su trono. En buena medida, esto ocurrirá en el formato de juego clásico de rol de Fable.

La diferencia es que para usurpar el puesto del rey, necesitarás una Buena cantidad de apoyo de la gente de Albion. En cualquier caso, el comienzo será duro, aunque también dependerá de la relación entre la población y el rey. Para poder ganarte su confianza, te tendrás que diferenciar de sus actuaciones y hacer muchas promesas a los ciudadanos de Albion que mejoren sus vidas una vez que alcances la corona. "Lo extraño del liderazgo es que siempre ha existido un hilo conductor a lo largo de todas las culturas de la Historia", nos explica Molyneux más tarde. "Ya sean los rebeldes, los políticos o las Juntas, los que estén ascendiendo al poder, lo hacen haciendo promesas y muy a menudo, esas promesas no se cumplen. Queremos dar esa misma sensación, así que a medida que vas consiguiendo seguidores, mientras todavía eres un rebelde, tendrás la oportunidad de prometer cosas para obtener más poder. Una vez te conviertes en un líder, la oportunidad de dejar esas promesas de lado tendrá consecuencias reales".

Las promesas van desde las minucias del día a día a los grandes temas que afectan a toda la sociedad, o a un grupo concreto como ente. Ni dudes que se presentará la tentación de prometer todo a todo el mundo, pero el juego recordará las promesas que hiciste antes... incluso antes de que se iniciase la gran revolución de Fable III.

Un vez que has tomado el control de Albion, el juego hará un gigantesco cambio de marca que cambiará la experiencia de juego por ▶▶

"Necesitarás mucho apoyo de los habitantes de Albión"


Por primera vez pisarás el suelo más allá de Albión.

©ISTOCKPHOTO.COM/DNY59/ ELNAVEGANTE



Así es la Nueva Experiencia XBOX

¿Te gustan los juegos, el cine y estar con los amigos?

Pues Xbox 360 te brinda un nuevo universo de posibilidades que te permiten disfrutar al máximo de tus hobbies favoritos. Descubre la diversión más auténtica, descubre **Xbox LIVE**.

Diviértete con tus amigos

Si te gusta compartir experiencias con tus amigos, con Xbox LIVE vas a pasártelo en grande. Gracias al magnífico servicio online de Xbox 360 podrás **chatear y comunicarte con tus amigos** siempre que quieras. Y si encima, conectáis la cámara Xbox LIVE Vision ¡podréis veros a través del televisor mientras habláis! Pero esto no es lo mejor, porque la mayoría de los juegos incorporan modalidades online con las que podrás **compartir con tus amigos experiencias inolvidables.**

Personaliza tu avatar

La nueva interfaz de Xbox LIVE es más flexible y elegante que nunca y, encima, ¡puedes personalizarla a tu antojo! Sí, porque podrás crear fácilmente un personaje que será **tu vivo retrato virtual...,** o el de quien tú quieras.
Así, navegar por los diferentes menús resulta mucho más fácil y divertido.

Un catálogo insuperable

Sólo con Xbox 360 disfrutarás de **más de 1.000 títulos diferentes**, muchos de ellos exclusivos. Aventuras, Acción, Deportes, Música, Familiares... De todo y para todos. Y sólo con Xbox LIVE podrás descargarte **películas en alta definición**, **expansiones** para tus juegos favoritos o incluso **títulos exclusivos** a través del Bazar de Juegos online, ¡que además puedes probar gratuitamente antes de hacerte con ellos!



Para más información entra en www.xbox.es



¿Sabías que...?

- Xbox LIVE tiene 2 modalidades de suscripción:
  - Xbox LIVE Silver (gratuita).
  - Xbox LIVE Gold (de pago).
- Al comprar una consola Xbox 360, consigues una suscripción de prueba de Xbox LIVE Gold durante 1 mes.
- Xbox LIVE Gold te permite jugar online, obtener descuentos en tus juegos favoritos y descargarte contenido exclusivo ¡Sólo por 5€ al mes!





Personaliza tu avatar con todas las opciones que puedas imaginar y utilízalo para jugar y comunicarte con tus amigos en Xbox LIVE



Tus películas favoritas en alta definición

El mejor videoclub sin salir de casa. Sólo con Xbox LIVE podrás descargarte más de 250 películas a través del Bazar de Vídeo. Su amplia oferta y los 5 estrenos semanales lo convierten en un servicio imprescindible.

¿Todavía no te has conectado a Xbox LIVE?

Es tan sencillo como seguir estos 5 pasos:

1. Escoge tu consola Xbox 360: Arcade, Pro o Elite.
2. Conéctate a internet por Wifi* o por cable Ethernet.
3. Escoge tu suscripción: Silver o Gold.
4. Crea tu avatar y encuentra a tus amigos para jugar o chatear.
5. Dirígete al Bazar Xbox LIVE y compra contenido con los Microsoft Points. Podrás adquirirlos en tiendas, en www.xbox.es o directamente desde tu consola en Xbox LIVE.



Comparte tu cuenta de Windows LIVE Messenger y mantén siempre el contacto con tus amigos a través del chat de vídeo, voz y texto.

Conoce a más de 17 millones de jugadores sin moverte del sofá.



El Bazar de Xbox LIVE cuenta con más de 20.000 descargas esperándote.

*Accesorio no incluido, a la venta por separado.



Bowerstone se ha convertido en una apestosa zona industrial.

completo y descubriremos un nuevo Fable, diferente al de las ediciones anteriores. Serás el rey de Albion, con toda la responsabilidad que eso conlleva. Molyneux se apresuró a aclarar que el juego no se convertirá en un juego al estilo de los de gestión de parques de atracciones (aunque algunos se hubiesen alegrado de ver como el estudio conocido como Bullfrog volvía a sus raíces de estrategia pura). "No te vamos a pedir que cuadres el presupuesto, o te dediques a explorar un mapa y mandar tropas de aquí para allá", nos aseguró Peter. "No es así como funciona".

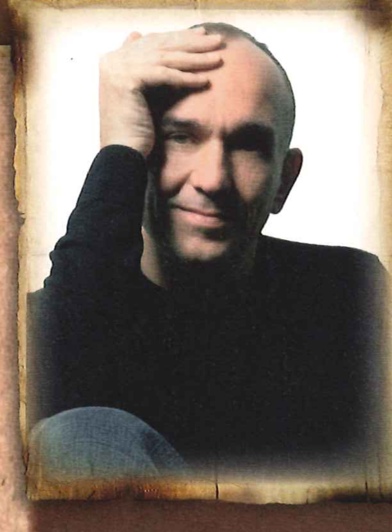
En lugar de eso, tu héroe estará involucrado en cada decisión que se lleve a cabo. Muchas de tus misiones comienzan al recibir una audiencia, que menos que en la sala del Trono, de una serie de súbditos. A menudo tendrás que lidiar con temas de moral. Si eres demasiado impaciente puedes hacer un juicio apresurado que puede acabar en que se le pongan los grilletes a un ciudadano y se le encierre en una mazmorra, no hacerle nada o, incluso, ofrecerle una recompensa. Si te sientes algo más diligente, puedes ir a la escena del crimen, hablar con las partes, reconstruir la historia en tu mente y hacer un juicio más informado y justo (o deliberadamente injusto) sobre el asunto.

A eso se le une que tendrás que estar pendiente de todas esas promesas que hiciste durante el ascenso al trono y gestionar cuáles de ella llevar a cabo y cuáles esconder bajo la alfombra. Parece que la intención de Molyneux es demostrar que los mitificados héroes revolucionarios no necesariamente tuvieron que ser los mejores líderes y que tendrás que tomar decisiones muy duras que requerirán que prestes mucha atención. "Si alguien viene a ti pidiéndote clemencia, ¿vas a ser el tipo de tirano que coge a ese individuo y lo mete en una mazmorra? ¿o vas a ser ese que les coge de los hombros y les da un fuerte abrazo y les llena los bolsillos con diez monedas de oro?", nos explica Molyneux. "Tener la libertad de hacer ambas cosas es realmente emocionante".

¿Héroe o villano?

Con la tiranía del anterior regente como contexto durante la primera parte del juego, será interesante ver el momento en el que las pequeñas cosas del día a día se salen de madre y hacen que el jugador tome el tipo de decisiones que se asociarían al villano que acaba de ser depuesto. Por supuesto, habrá recompensas

"Los héroes revolucionarios mitificados no tienen por qué ser grandes líderes"



PETER MOLYNEUX

LA CABEZA DE LIONHEAD RELATA LA REVOLUCIÓN DE FABLE III

ROX: ¿En qué se diferenciará la experiencia de Fable III a la de Fable II?

Peter Molyneux: Al grano. No quiero que la gente tenga una idea de que Fable es una cosa definida. Fable ha tomado siempre el riesgo de ser, como otros muchos juegos, un título en el que empiezas siendo un deleznable héroe que va haciéndose fuerte poco a poco, conoces al malo, el malo es realmente una persona horrible, te pasas diez horas mejorando tus habilidades y haciéndote fuerte, matas al malo y fin. Esa es la fórmula que se aplica a muchos juegos. ¿Por qué acabamos las partidas en el momento más emocionante? Si has estado machacándote durante diez horas, por qué te vas a conformar con la recompensa de los créditos. Así que en esta ocasión la primera mitad del juego es esa fórmula, se trata de ser heroico, conseguir unir a todos bajo tu revolución. Les unes, derrocas al rey tirano y te conviertes en el rey, mitad del camino. Es entonces, cuando eres el rey, cuando el tema de decisiones y consecuencias empieza a tener lugar -quién vas a ser, vas a ser bueno o malo, cruel, benevolente- y no sólo sobre ti, sino sobre tu reino. ¿Cómo va a ser tu Albión? ¿Cómo vas a gobernar?

ROX: Cuando se anunció que íbamos a jugar como gobernantes, un montón de gente se acordó de los clásicos juegos de estrategia de Bullfrog, pero saliste rápido a aclarar que 'esto no va a ser un juego de estrategia en tiempo real'. ¿Va a cambiar la mecánica?

PM: Lo que estamos haciendo es presentar una nueva mecánica llamada juicios. Puedes pensar en ella como una nueva forma de conseguir misiones. En cualquier momento, cuando alguien se dirija a ti puedes decir "Para un momento, he oídos suficiente y mi decisión es la siguiente" o "Para un momento, lo voy a investigar yo mismo". Imagina que Oakvale no paga sus impuestos: "Bien, como Rey, pues salir e investigar por qué ocurre". O uedes decir, "Detente, que entre el Ejército". Así que se convierte todo en algo muy personal. Cuentas con todas las habilidades que tenías antes de convertirte en rey -sigues teniendo una espada, una pistola, y sigues siendo un héroe. Si existe una batalla, va a haber más éxito si tú eres el líder. Si hay un problema en tu territorio, se resolverá con mayor eficacia si te involucra. ¿Quieres ser un rey que sea como Picard en Star Trek? Honestamente, si el capitán de la nave en la que estoy sigue bajando a los planetas y involucrándose en las batallas, me preocuparía porque pensaría que debiera quedarse en su sillón de mando. Pero esa es la libertad que damos, que si quieres involucrarte, como rey, puedes hacerlo.



A mitad del juego gobernarás todo esto.

ROX: A lo largo de la Historia, muchos líderes más que haber sido malvados, han visto como el poder les ha sobrepasado por la gran responsabilidad que conlleva y se han visto abocados a tomar los caminos más siniestros, ¿va a funcionar Fable III así?

PM: Por supuesto. Si en Fable I la inspiración era el folklore y en Fable II la inspiración fueron el Rey Arturo y Robin Hood, en Fable III es los rebeldes y los monarcas -tanto modernos como históricos. Lo que es interesante de esto que lo miras y te das cuenta de que "esa gente que gobernaba tu país hasta hace bien poquito realmente fueron muy creativos con el poder y lo utilizaron y abusaron de él de las formas más maliciosas que pudieras imaginar". Enrique VIII, por ejemplo, veamos algunas de sus fechorías. Basta decir que cuando veía que un matrimonio no funcionaba, mataba a su esposa y listo. No es lo único que hizo, decidió él solito que su país cambiase de religión. Tomó un 5% de todos los impuestos (unos 10 billones de libras de ahora) y las invirtió en su bodega personal, mientras que muchísima gente de su país y de otros sufría el hambre y la Peste. No era un buen tipo y si lo escribes todo junto, parece malvado. Pero , ¿la Historia habla de él como un demonio? No mucho, más bien como un rey caprichoso y desafortunado con sus seis mujeres. Es una inspiración fascinante y queremos que tengas todas esas oportunidades como gobernante.

ROX: ¿Permitirá el hecho de apuntar a un entorno y enfoque más amplio, contar con un final mucho más grande?

PM: Bueno, cuando el jugador consigue derrocar al rey tirano a mitad de partida es como un final, y la sorpresa es que después sigues jugando como rey de Albión. No estaría bien si yo ahora te contase cuál es el final definitivo del juego, esas son cosas que tienen que ser sorprendentes y nada previsibles.



por ser un rey servil, incluyendo una sala del Tesoro llena de lingotes de oro que estará íntimamente ligada a tu riqueza (no está claro aún si podrás nadar en él como hace el Tío Gilito). Según Molyneux, tu familia también va a tomar partido y tu esposa/marido estará presionándote para acumular riqueza y mejorar el castillo que hace las veces de tu hogar.
Si suena a que vas a estar metido todo el día en peleas y apaciguando los ánimos de unos y de otros, nada más lejos de la realidad. Para empezar tienes que vérte la jeta con los grandes temas que afectan a la sociedad en el día a día, como el control de la criminalidad, la pobreza o los impuestos, ejemplos que puso el propio Molyneux en su charla. El otro gran dato que nos dio fue la toma de decisiones para entrar en guerra. Como Peter señaló, Albion sólo es un continente en un enorme mundo, y por primera vez en la serie Fable, se podrá atravesar las fronteras de Albion para entrar en áreas inexploradas. Lionhead sabe de sobra que hace falta un enemigo que sirva de antagonista para el jugador una vez que el rey tirano haya sido derrocado a mitad del juego y estamos seguros de que ese nuevo enemigo vendrá de tierras extrañas.
Las decisiones que tomes mientras estés en el trono, sean benevolentes o no, tendrán enormes efectos sobre Albión. Del mismo modo que en Fable II tu personaje sufría enormes cambios dependiendo de tu forma de jugar, el entorno de Albión reflejará tus

"Se podrán atravesar las fronteras de Albión"


No te preocupes, la aventura a pie permanece.




Sube los impuestos y verás crecer la pobreza.

decisiones. Sube los impuestos en una zona y verás como la gente se empobrece más y más, sus casas estarán en ruinas y la gente se comportará de forma hostil en cada una de tus visitas a la zona. Desde la época de Fable II, Albion ha entrado en la revolución industrial. Bowerstone se ha convertido en un centro de máquinas de inspiración victoriana con un gran reflejo de la era de la máquina de vapor en toda la ciudad. Con todo esto, también se ve un gran aumento de las injusticias, el crimen, la pobreza, y estará en tu mano erradicarlo o dejarlo que pase. Decidas lo que decidas, no falles, tendrás que enfrentarte a las consecuencias de tus actos sí o sí.

Otras revoluciones pueden parecer más pequeñas en comparación, pero Lionhead parece haberlas convertido en una forma de trabajar, más que en una decisión de diseño. Molyneux ya ha comentado que pretende eliminar poco a poco algunas de las mecánicas clásicas de los RPG –aunque no ha dicho nada más al respecto, nosotros imaginamos que los tiros van por el hecho de eliminar obstáculos y hacer el juego más accesible. Fable III servirá para presentar dos nuevos sistemas de relaciones entre los personajes, el "Tacto Expresivo" y el "Tacto Dinámico". El Tacto Expresivo pretende convertirse en una nueva forma de comunicación entre personajes que puedan sentir emociones por la forma (física) en la que te relacionas con ellos. El Tacto dinámico va más enfocado a actuar de forma física sobre otros, como por ejemplo cogiéndoles de la mano o, a un niño, cogiéndole en brazos para sacarle de una casa en llamas... algo nuevo y quizá demasiado indefinido aún. Tal y como Molyneux afirmó al principio de la presentación, el tercer juego de la serie podía convertirse en un juego difícil de hacer. Si ya está marcado el camino y lo único que puedes ofrecer es una nueva historia y un puñado de de localizaciones nuevas, la gente empezaría a perder interés. El hecho es que Lionhead se ha tomado muy en serio el tema de la revolución y lo está aplicando tanto al argumento como a la mecánica, y eso hace que ya no podamos de pensar en llegar al trono cuanto antes.

> Chema Antón

» Info

Publica Namco Bandai
Desarrolla Namco
Jugadores 1-2
Online Modo versus y campaña para 2 jugadores

TIENE PINTA...
Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesito mejorar



Tekken 6

Se estrena al fin en Xbox 360 el que puede ser el título más completo de la saga.

Por mucho que algunos lo nieguen, todos estábamos esperando como locos a que Namco rompiese al fin la exclusividad que la ataba a Sony a la hora de lanzar los títulos de su saga Tekken. Después de más de cinco entregas (Tekken Tag Tournament puede considerarse una entrega más), la saga se estrena al fin en una consola de Microsoft, a través de una versión que no sólo no tiene nada que envidiar a de la recreativa original, sino que incluye una buena cantidad de contenidos exlusivos... entre otras muchas cosas.

Y es que Namco ha vuelto por sus fueros y no ha tenido bastante con crear una perfectísima conversión a Xbox 360 del mejor y más completo Tekken de todos los tiempos, además, se ha permitido el lujo de incluir nuevas opciones de juego y posibilidades.

Para empezar, podríamos hablar de algunos elementos que convierten a la sexta entrega de la saga en el mejor Tekken; por ejemplo, una de las prioridades del equipo de Namco durante las primeras fases de desarrollo era el rediseño total y absoluto del motor de físicas de la saga, prácticamente inalterado desde la primera entrega. Los cambios, reflejados en las dos versiones de la versión recreativa (así como en la conversión), hacen más compleja la ejecución de combos aéreos "simplones" y obligarán al jugador a buscar el golpe adecuado para mantener a su oponente en el aire, siempre dependiendo del

Namco ha introducido suculentas novedades en la versión de 360

No te fíes de su aspecto anciano... sus ataques son mortíferos.

ZAFINA Y LARS

Las nuevas incorporaciones

La versión doméstica de Tekken 6 es una conversión de la ampliación del juego original, llamado Tekken 6: Bloodline Rebellion, que incluía como novedad (entre otras muchas), la inclusión de Zafina y Lars Alexandersson.

Zafina adoptando una de sus posturas



Eddie y Christie siguen imparables en esta entrega.



Será esencial pasar por el modo entrenamiento...



Paul es más débil... pero no demasiado.

tamaño de éste, claro. El salto a la nueva generación también trajo su consiguiente mejora gráfica: el aspecto de todos los personajes es más realista que nunca, así como el comportamiento y el diseño de los diferentes escenarios, que ahora permitirán a los luchadores utilizar las paredes y obstáculos de forma más adecuada y, en algunos casos, incluso se dividirán entre varias alturas... todo depende de lo fuerte caigan los personajes al suelo.

El equilibrio entre las posibilidades de cada luchador es total en esta nueva entrega, cuya ampliación, llamada Bloodline Rebellion, sirvió de base para este Tekken 6 doméstico, con todo lo que eso implica. Dos nuevos luchadores se unirán al plantel de personajes seleccionables: Lars Alexandersson y Zafina. El motor gráfico de Bloodline Rebellion también incluyó varias novedades, con el desenfoque de movimiento como principal característica, algo que también estará en la versión para consola, que dota a las animaciones de gran realismo y que podremos activar o desactivar a nuesto gusto.

Técnicamente, el juego es clavado a la recreativa (incluso teniendo en

ARCADE STICK

Tekken 6 ha sido el rey de los salones recreativos nipones durante dos años... ¿qué harán los jugadores de la máquina de Namco cuando el juego aparezca en consola? Éstos chicos han pensado en todo y todo parece indicar que, junto al juego (tanto en un pack como separado), llegará un mando arcade como el que véis debajo. Según Namco, sus componentes son de primera calidad, de primeras marcas de fabricantes de máquinas recreativas y, lo mejor de todo, será el primer arcade stick con el que se podrá jugar sin necesidad de cable, de forma inalámbrica.



¿Quien se enfrentaría a un androide como Bryan Fury?

La sexta entrega de Tekken incluye a todos los luchadores de la saga

cuenta que el hardware de la coin-op es básicamente una PS3), incluye todas las novedades gráficas y jugables de Bloodline Rebellion... pero para Namco eso no es suficiente. Así nace el modo Campaña, una continuación del modo Tekken Force (incluído en la versión para PSone de Tekken 3) en el que nos moveremos libremente por grandes escenarios en busca de "bronca"; vamos, una especie de Final Fight pero en 3D, con la posibilidad de utilizar todos los combos y movimientos del personaje seleccionado como si estuvieras jugando en el modo arcade y con recompensas en forma de items, trajes y complementos con los que adornar a nuestro personaje y, de paso, mejorar alguna de sus características. Lo mejor del nuevo modo es, sin duda, la posibilidad de disfrutarlo junto a un amigo a través de Xbox Live o de forma local, disfrutando en compañía con las diferentes formas que han elegido desde Namco para desgranar el argumento de la saga: imágenes estáticas, ilustraciones, videos en alta definición, escenas generadas por el motor gráfico del juego...

Como no podía ser de otra forma, el juego incluirá otros muchos modos, entre los que encontraremos el clásico entrenamiento, donde podremos aprender todos los movimientos de cada luchador y memorizar algunos de los más mortíferos combos aéreos para llevarlos más tarde a la práctica contra algún incauto que ose retaros.

Si bien el pad de Xbox 360 no parece lo más adecuado para un juego de lucha como Tekken 6, Namco también está dando solución al problema, ya que se encuentra ultimando los detalles de su nuevo Arcade Stick, compuesto por componentes de auténtica recreativa (japonesa) y que, por primera vez, te permitirá utilizar un mando arcade con tu consola de forma inalámbrica.

Si nunca has podido disfrutar de un Tekken porque no tenías una consola de Sony, ya no tienes excusa... y encima, Tekken 6 es el más completo, equilibrado, variado y espectacular de toda la saga. El mes que viene, os contaremos todo lo que da de sí la esperada versión para consola del último Tekken aparecido en versión recreativa.



Bob tiene sobrepeso, pero es increíblemente ágil.



El uppercat de Jin Kazama ya no resta tanta energía.



Los ataques de Bryan Fury son rápidos y potentes.


Marduk es un ejemplo de luchador difícil pero efectivo.



Miguel es español y es uno de los nuevos luchadores.

LANZAMIENTO 22 DE SEPTIEMBRE DE 2009

HALO 3
ODST
//// ORBITAL DROP SHOCK TROOPER ////

NUEVO HÉROE.
NUEVA CAMPAÑA.
NUEVO MULTIJUGADOR.

16+
www.pegi.info
SÓLO EN XBOX 360
XBOX LIVE

www.xbox.es

Bungie and the Bungie logo are trademarks of Bungie, LLC. ©2009 Microsoft Corporation. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, Halo, the Halo logo, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

BUNGIE
Microsoft game studios

Jump in.





Info

Publica 2KGames
Desarrolla Gearbox
Jugadores 1-4
Online Cooperativo (1-4 jugadores)

TIENE PINTA...

- Imprescindible
- *No puedo Esperar*
- Pinta bien
- No está mal
- Necesito mejorar

Del realismo al arte conceptual
Inspirados en Crackdown y tras completar sus tareas principales, los grafistas de Borderlands decidieron probar un nuevo estilo gráfico que, finalmente, se ha mantenido en la versión final de BorderLands.



Borderlands

Tras cuatro años de desarrollo y varios cambios de planes, llega el esperado Shooter RPG de Gearbox

La última vez que vimos el juego de Gearbox en un formato "jugable" fue en la Games Convention de Leipzig, el año pasado; allí nos mostraron un título realista, a medio camino entre el género shoot'em-up y el RPG, enmarcado en una inconfundible atmósfera al más puro estilo Mad Max. Ahora, el juego está a punto de llegar, pero algunas cosas han cambiado: su aspecto ya no es realista y todo lo demás se ha mejorado. Sin duda, habrá merecido la pena esperar.

Con títulos a sus espaldas como *Brothers in Arms: Hell's Highway* la conversión a PC de *Halo* y alguna que otra versión de *Half-Life* y *Conter-Strike* encargada por Valve, Gearbox ya es toda una eminencia en el género shoot'em-up. Para consagrarse como una de las grandes desarrolladoras a nivel global, la originalidad y la calidad eran elementos de obligada inclusión en su nuevo proyecto, que lleva coleando en las oficinas de Gearbox nada menos que desde 2005. Los nuevos sistemas como Xbox 360 y sus grandes posibilidades on-line ya daban una pista, solo faltaba un detalle: ¿cómo se podría mejorar un shooter multijugador con libertad de movimiento casi total? La respuesta está compuesta por tres palabras: "role playing game". Dotar a *Borderlands* de un entorno post-apocalíptico al más puro estilo Mad Max (con sus coches incluidos) ya es todo un acierto, y aunque la importancia de los vehículos parece haberse reducido con el paso del tiempo, todo parece indicar que estarán ahí y que serán elementos importantes de su jugabilidad.

Suponemos que cuando llevas cinco años con un proyecto, retrasarlo unos meses más tampoco es un gran problema, y eso fue justo lo que hizo Gearbox al comprobar el resultado del Cell Shading (que ellos denominan arte conceptual) en el juego. Lo que empezó siendo una forma de pasar el rato de los grafistas, inspirados por *Crackdown* y cuyas tareas habían sido completadas meses atrás, ha terminado siendo el entorno gráfico definitivo del juego. Así que, lo que tenemos entre manos (o tendremos, en breve), es un Shoot'em-up con grandes dosis de RPG, en un entorno al más puro estilo Mad Max, situado en un planeta remoto y con un entorno gráfico Cell Shading que permite mezclar realidad y ficción sin ningún prejuicio o remordimiento. Originalidad parece que no faltará en el juego.

Y de calidad, creemos que *Borderlands* va a estar sobrado: un modo historia con una duración de cuarenta horas, misiones paralelas que darán 100 horas más de juego, personalización y evolución de los personajes, trabajado argumento, gigantescos escenarios que ofrecen una libertad de acción casi total... Y todo esto aderezado con la posibilidad de jugar el modo historia de forma cooperativa, dividiendo tareas, riquezas y

▶▶

Gearbox se atreve con una combinación explosiva: Cel Shading, shoot'em-up y RPG.



Modo Cooperativo
Si no te sientes capaz de moverte por Pandora en solitario, siempre puedes contar con la ayuda de tres amigos, que podrán conectarse a tu modo historia en cualquier momento para echar una mano.

Añade fuego a tus balas para hacer más daño.

La clase Hunter es para francotiradores.

Su aspecto recuerda mucho a Mad Max.

Cada uno de los jugadores podrá elegir entre cuatro diferentes clases de personaje (Soldado, Sirena, Hunter y Berserker) y evolucionarlo a su gusto, al más puro estilo *Crackdown*, a medida que avanza por las inhóspitas tierras de Pandora, que así se llama el planeta donde tiene lugar la aventura. Cada una de las clases está bien diferenciada y puede evolucionar otorgando unas habilidades especiales al jugador: invisibilidad momentánea, proyectiles potenciados con fuego o corrosión, por ejemplo), mayor daño en ataques cuerpo a cuerpo, etc. Aunque al comienzo del juego solo podrás equiparte con dos armas, independientemente de la clase de personaje que hayas elegido, en ***Borderlands*** también encontrarás tiendas en las que comprar nuevo armamento o vender esa valiosísima pistola que uno de los jefazos del juego ha dejado, de forma aleatoria (otro elemento original de su desarrollo), al caer abatido por tus disparos.

A medio camino entre *Fallout* y *Half-Life*, con un modo historia de casi 100 horas de juego y con un modo cooperativo on-line, el título de Gearbox nos parece de lo mejorcito de las Navidades. Así que, con toda probabilidad, el mes que viene os lo confirmaremos definitivamente.



Jump in.

XBOX 360.

Info

Publica THQ
Desarrolla Yuke's
Jugadores 1-4
Online Por confirmar

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesito mejorar

Smackdown vs Raw 2010

Uno de los mayores espectáculos del mundo en tu mando.

El Pressing Catch es uno de los espectáculos americanos con más solera y un mayor número de seguidores en todo el mundo. Desde hace años seguimos los combates de estos gigantescos luchadores, que hacen de un ring su particular escenario para dejar con la boca abierta a todos los aficionados. Un show, como se pueden ver pocos, que un año más llega a tu consola.

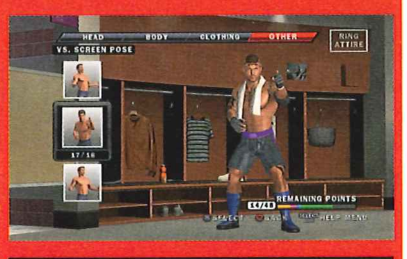
Hace años, los seguidores del Pressing Catch veíamos los combates al límite entre Hulk Hogan y el Último Guerrero. Estas luchas se hicieron famosas hasta convertir a ambos personajes en auténticos iconos, que posteriormente aparecerían en cine, series de televisión. Hoy en día esta mezcla entre deporte y espectáculo continúa arrastrando a multitud de seguidores en busca de un poco de diversión. Es por ello que THQ lleva algunos años publicando el juego que reune a los mejores luchadores de la WWE. *Smackdown vs Raw 10* nos trae estrellas como John Cena, Randy Orton, Undertaker, Edge, Triple H, CM Punk, Rey Misterio y muchos más, con los que podremos adentrarnos en el mundo del Wrestling como nunca lo habíamos hecho hasta ahora.

Y es que este juego ha mejorado mucho con cada nueva edición que ha llegado a las tiendas. En este



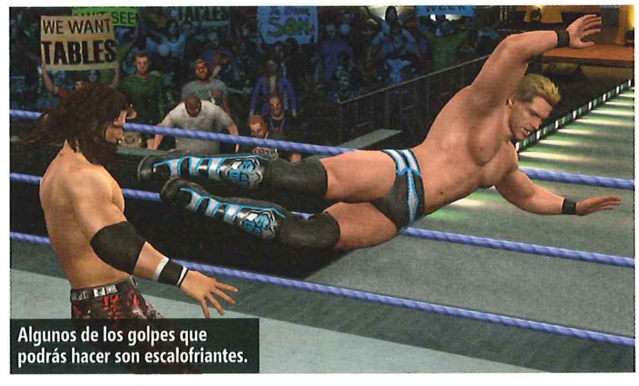
PERSONALIZADO
Crea tu propio luchador

Una de las opciones más llamativas de esta edición de *Smackdown vs Raw* es la que atañe a la creación de tus propios luchadores. Con un gran número de variables, podrás configurar tu propio luchador, tanto en sus habilidades como en su apariencia.
Una vez creado, podrás entrenar duro con el para ir ganando combates y en un tiempo aspirar a uno de los cinturones de campeón que están en juego.
Además, podrás presentarlo al Draft de la WWE y así comenzar a competir en cualquiera de las ligas de la asociación. Tanto en Smackdown, como en Raw o en ECW.
Por si fuera poco, también podrás crear luchadoras.

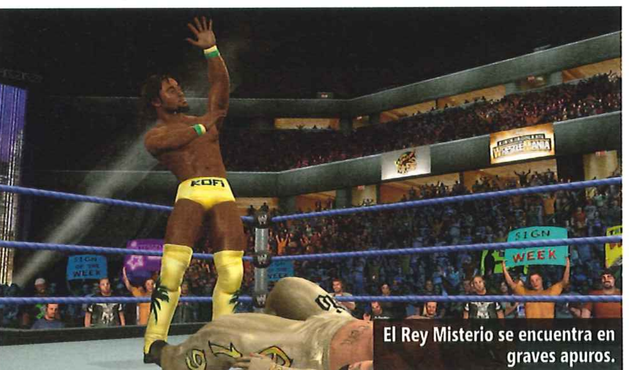




Cuando Orton y Cena se enfrentan saltan chispas.



Algunos de los golpes que podrás hacer son escalofriantes.



El Rey Misterio se encuentra en graves apuros.

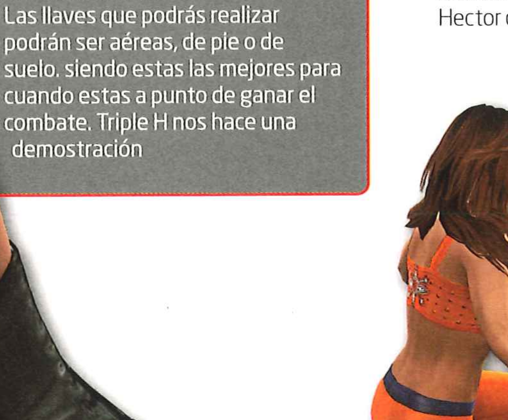
En la calle
23 de Oct. 2009

caso, como principal argumento encontramos una jugabilidad mucho más intuitiva que en los títulos pasados. Una de las críticas que más han salpicado a esta saga ha sido la dificultad para realizar llaves durante el combate y es uno de los aspectos más mejorados en esta edición. Ahora podremos encadenar golpes y llaves con mayor facilidad, lo que hará a nuestros combates mucho más cercanos a los que podemos ver en la televisión.

Además, ***Smackdown vs Raw 10*** nos presenta un sinfín de modos de juego, para que elijamos el que más nos apetezca en cada momento, desde combates rápidos hasta modos historia con los que convertiremos a nuestro wrestler favorito en campeón de los pesos pesados. Pero las opciones no se quedan ahí. Si lo que realmente te gusta son los combates rápidos este juego nos ofrece un montón de tipos de lucha. Desde el sencillo hasta combates en celda, luchas con escalera...

Por si fuera poco, entre el gran número de luchadores disponibles podremos encontrar a las Divas de la WWE. Estas luchadoras, con aspecto de ángel no deben confundirte porque reparten galletas que da gusto. Así que no te fíes de su aspecto o besarás el ring.

En definitiva, un año más tenemos una saga que despierta mucho interés entre los fans de Xbox 360, y que lo hará más aun cuando comprueben las mejoras que se han introducido en esta edición. El Pressing Catch más real de la mano de los luchadores más carismáticos de la WWE. Los enfrentamientos entre John Cena vs Randy Orton, Undertaker vs Edge o CM Punk vs Batista prometen emociones fuertes a los incondicionales de este show. Sólo nos han faltado los comentarios de Hector del Mar.



NI TE MUEVAS
Las llaves que podrás realizar podrán ser aéreas, de pie o de suelo, siendo estas las mejores para cuando estas a punto de ganar el combate. Triple H nos hace una demostración



» Info

Publica Activision
Desarrolla Lucasarts
Jugadores 1-2
Online Sí

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

El Poder de la Fuerza Edición Sith

Los sith vuelven a casa por Navidad. Llega una nueva versión cargada de extras.

Un año después de su lanzamiento, LucasArts se saca de la manga una nueva versión revisada de *El Poder de la Fuerza*, que incluye todos los contenidos descargables y un buen puñado de sorpresas..

No hay nada como inventarse cualquier tipo de excusa para volver a poner a la venta un juego que ya lanzaste, y vendiste bien, hace un año o dos. Esto es, más o menos lo que ocurre con esta nueva edición de ***Star Wars: El Poder de la Fuerza,*** que llegará a las tiendas estas navidades. Las excusas son varias y hasta nos convencen y todo: esta ***Edición Sith*** incluye en el mismo DVD todas las actualizaciones y contenido adicional que se ha ido publicando en Xbox Live desde su lanzamiento, es la edición ideal para lanzar el juego en formato PC y Mac y, afortunadamente, le han añadido un buen número de extras de esos que encandilan a los fans. A saber: nuevos trajes, nuevos sables láser y tres nuevas misiones (las dos misiones descargables de Coruscant y Tatooine y la exclusiva misión de 'Hoth'). Vamos, la mejor edición posible si aun no habías adquirido el juego. Si ya lo tienes, pues casi que no te molestes.

Los tres capítulos nuevos que incluye esta nueva edición de El Poder de la Fuerza se desarrollan en Coruscant, Tatooine y Hoth. El primero nos lleva a la capital de la república galáctica, en medio de los acontecimientos de las Guerras Clon, donde tendremos que entrar en el destruido templo Jedi en busca de una codiciada pieza. Los niveles de Taoonie y Hot son una joya para los fans de las películas de la trilogía orinal.

El primero de ellos, como ya hemos dicho, también será descargable y ya lleva la historia a los hechos narrados en la trilogía original, cambiando el guión por completo. El aprendiz oscuro se ha deshecho de Darth Vader y, aliado con el emperador se ha convertido en el caballero Sith más poderoso de la galaxia. Así, justo cuando los droides de la Princesa Leia escapan con información vital de la Estrella de la Muerte, será el propio aprendiz oscuro el que acuda a


El aprendiz oscuro ha superado a Darth Vader.


En la cueva del Rankor, vestido de cazarecompensas.


El objetivo de esta edición es eliminar a Luke Skywalker.


En el nivel de Hoth asistiremos a la épica batalla.

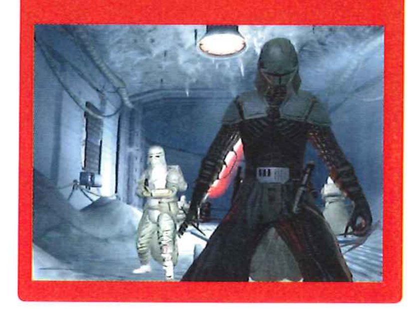
Los poderes del lado oscuro son tentadores y poderosos.

Tatooine a intentar interceptarlos. En este nivel, nuestro personaje tendrá que penetrar en la guarida de Jabba el Hutt para buscar información sobre C3-PO y R2-D2, llegando a enfrentarse al Rancor de Jabba (mucho antes que el propio Luke Skywalker, pero con similares resultados), a Bobba Fett y al mismísimo Obi-Wan Kenobi antes de que Luke y los droides huyan de Mos Eisley. Una locura para los más ortodoxos de la saga galáctica, pero un nivel divertidísimo.

En el escenario de Hoth, el exclusivo de la versión física en esta edición, hay que abrirse paso hasta la base rebelde en medio de la batalla sobre la superficie del planeta helado, justo en el momento del inicio de El imperio Contraataca. El aprendiz oscuro no intervendrá en la batalla, sino que tendrá que encontrar una manera de llegar a la base rebelde antes de que sus cabecillas escapen. Al final del nivel nos esperará el mismísimo Luke Skywalker, con el que tendremos una lucha de lo más épica, sólo comparable a la que protagoniza con su propio padre en la trilogía original. ¿Seremos capaces de cambiar el rumbo de la historia de la saga galáctica? Esto bien merece hacerse con esta nueva y definitiva versión del juego. Y además, ¿quién no es fan de los caballeros Jedi y Sith?

VESTIDITOS
A la moda imperial

Uno de los extras más destacados de esta versión es la inmensa cantidad de trajes que se pueden desbloquear y que puedes colocar a tu personaje. Además de decenas de combinaciones inspiradas en el universo expandido, ahora se pueden obtener los trajes de los diseños de la primera trilogía. Eso permite vestir al aprendiz oscuro de soldado imperial, de cazarecompensas, o con los trajes de Obi Wan, de Luke Skywalker, de Han Solo o Lando Calrissian. Las posibilidades son casi infinitas y, además, pueden combinarse con un gran número de opciones para el sable laser. Una 'frikada' de dimensiones galácticas, lo sabemos. Pero mola.





» Info

Publica EA Sports
Desarrolla EA Games
Jugadores 1-2
Online Por confirmar

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

NBA Live10

El mejor baloncesto del mundo vuelve esta temporada, de la mano de EA Sports, para acercarnos lo mejor de la NBA.

La NBA es uno de los mayores espectáculos que se pueden ver en el mundo. Grandes franquicias, jugadores espectaculares y entrenadores de prestigio componen la liga profesional más conocida que existe. Como cada año, EA Sports se sirve del tirón de esta competición para crear uno de los videojuegos estrella de la compañía.

Los aficionados al basket estamos especialmente nerviosos llegados estos meses del año. Tras un verano entero sin NBA llega el momento de la pretemporada para los Lakers, Celtics o Cavaliers de turno, y también para el juego que lleva a todas esas franquicias a nuestra consola. *NBA Live 10* es, por lo que hemos visto hasta el momento, el mejor juego de baloncesto hasta la fecha. Sin discusión.

Entre las mejoras que ofrece esta nueva edición encontramos la amplitud de movimientos de los jugadores, que ahora realizan muchos más detalles técnicos que antes y más realistas que los que se han dado hasta la fecha. Entre las principales novedades en este aspecto están los palmeos, cortes más claros hacia canasta, mejor defensa de los jugadores...

En cuanto al desarrollo de la acción sorprende la similitud del juego con un partido real. Se han incluido detalles propios de una retransmisión como repetición de jugadas, recopilación de highlights en mitad del encuentro o estadísticas sobreimpresionadas en mitad del partido. Y lo mejor de todo esto es que se ha añadido todo esto sin interferir en el seguimiento normal de los choques.

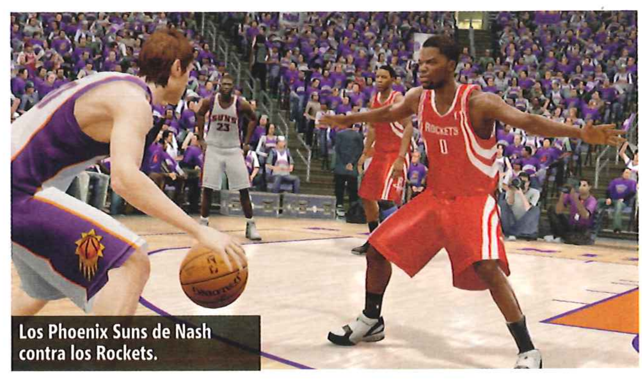
Además, encontramos los modos de juego comunes en la franquicia como la Temporada, los Playoff o el All Star, con los que sentirás la acción desde dentro de un ambiente que todos los aficionados a este deporte hemos soñado con sentir en alguna ocasión.

En cualquier caso, sigue siendo el mismo juego que ha conquistado a millones de personas. Sus principales mejoras vienen de la propia jugabilidad y el acercamiento del simulador a una experiencia de baloncesto que cada año es más real.

Ya queda menos para disfrutar de este juegazo, que marcará un antes y un después en los títulos de basket.



David West intentando superar a Kevin Durant.



Los Phoenix Suns de Nash contra los Rockets.

» Info

Publica 2KGames
Desarrolla Visual Concepts
Jugadores 1-4
Online Sí (2-10 jugadores)

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

En la calle
9 de Oct. 2009

JUGADAS CON FIRMA
NBA2K10 no solo imitará los movimientos más característicos de las estrellas de la NBA, sino también su estilo de juego en todos los aspectos: sus diferentes ataques, los tipos de defensa...

NBA 2K10

¿Quieres ser como Pau Gasol? ¡Pues prepárate!

Así como se invirtieron las tornas entre *FIFA* y *PES* en los últimos años, NBA Live ha cedido protagonismo a la saga deportiva de 2KGames, que desde la llegada de la nueva generación se ha convertido en auténtico referente en lo que a baloncesto "virtual" se refiere.

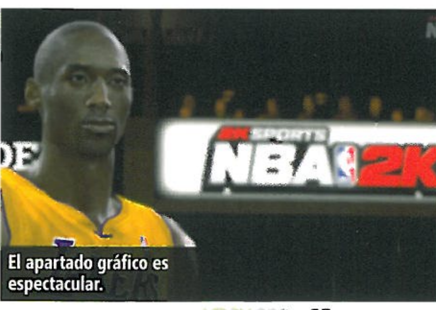
Y al igual que ocurre con los mencionados simuladores de fútbol, 2KGames se queda con lo bueno de la anterior entrega y mejora las pequeñas imperfecciones de *NBA2K9*, convirtiendo a la nueva entrega en el simulador de baloncesto más perfecto del mercado.

Para celebrar el décimo aniversario de la saga, 2KGames ha tirado la casa por la ventana: se han añadido y/o mejorado decenas de animaciones, cada "estrella" se comporta en el juego y realiza sus movimientos igual que en la vida real, se han mejorado las animaciones faciales, las texturas son más realistas, se han incluído nuevos efectos de iluminación... El control también se ha mejorado ostensiblemente, haciéndolo algo más sencillo y reduciendo la barra de "turbo" para hacer los partidos más realistas e igualados.

Aparte de los movimientos "signature play", exclusivos de cada jugador y que no se quedarán en algo puramente estético, lo que más llama la atención de esta nueva entrega es que se ha mejorado la proporción de los jugadores con respecto a la cancha, un pequeño problema que 2KGames ha venido arrastrando desde hace años; ese es el punto hasta el que se han cuidado los detalles en *NBA2K10*. La propuesta, a nivel jugable, más interesante del juego es su modo "My Player", que recuerda en su desarrollo al "Conviértete en un Profesional" de *FIFA*.



El estilo de las estrellas ha sido imitado en el juego.



El apartado gráfico es espectacular.



La última guía para tus compras – todos los nuevos títulos de Xb

CONTENIDOS

»Detalles

En la calle
YA DISP.

Edita: Microsoft
Des: Bungie
Jugadores: 1-2
Online: 2-16
A tu manera: Personalízate

MÁS en xbox.com

Una historia humana en la que cabe incluso el amor.

Brutes, nuestro gran enemigo en esta batalla.

HALO 3 ODST

La guerra interplanetaria de Bungie aprende a combatir sin su gran protagonista

Desde que Microsoft se lanzó a la aventura consolera en el año 2001 el primer Halo esta franquicia se ha convertido en su gran caballo de batalla. El lanzamiento de cada una de sus tres entregas han sido los mejores momentos para la compañía de Redmond. Ahora pretenden que ***Halo 3: ODST*** también lo sea. Y por suerte para nosotros, usuarios de Xbox 360, lo consiguen. Estaba más cantado que el cumpleaños feliz.

Los chicos de Bungie no son precisamente unos novatos en estas lides, y han sido capaces de reinventar su gran saga sin llegar a salirse de las directrices que ellos mismos se marcaron. Toda la acción se desarrolla en el mismo universo de Halo, siendo una historia paralela a las aventuras del Jefe Maestro. Somos un ODST. Una tropa de élite que se despliega de los cielos, y que en esta ocasión tiene como misión atacar una nave del pacto que planea sobre la megalópolis de Nueva Mombassa. Como suele pasar en estos casos, todo lo que podría salir mal, sale peor y nuestro héroe cae sin control hacia el suelo. Este despierta unas horas después, habiendo perdido toda señal de los miembros de su equipo y sin tener la menor idea de lo que ha pasado mientras estuvo inconsciente.

Así pues, la historia de *ODST* gira en torno a este novato y su resolución del misterio que le rodea. Para solventarlo necesitará mucha puntería y toneladas de plomo. Obviamente la parte central de la jugabilidad son los combates contra las hordas del pacto, pero el enfoque es distinto al habitual en la saga. Y es que en esta ocasión no seremos un super-soldado con puntería perfecta, escudos infinitos y un bonito radar que indica la posición del enemigo. Seremos un soldado humano que debe valerse de un visor especial y su limitada habilidad con las armas. Así pues, cada combate se presenta mucho más estratégico que el típico avanzar y matar de toda la vida. Más aún si tenemos en cuenta que la legendaria inteligencia artificial de los enemigos en Halo ha sido mejorada, consiguiendo que nos sorprendan con frecuencia con las más diversas estrategias.

De este modo iremos explorando el mapa más grande jamás visto en un juego de Bungie con total libertad, buscando sus secretos y descubriendo que pasó con nuestro equipo. El ritmo es constante y aunque no alcanza las cotas de calidad vistas en *Halo 3*, consigue engancharnos de principio a fin. Y aquí viene el gran problema con el modo historia de ***Halo 3: ODST***, es muy corto. Ya se nos avisaba que se trataba de poco más que una expansión, pero las 6 horas que dura se nos antojan cortas. ¡Queremos más!

Otra limitación es la utilización de un motor gráfico algo limitado,


El tiroteo, una obra maestra de la cooperación.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?
Un shooter clásico basado en el universo de Halo.

Se parece a...
Técnica jugablemente a Halo 3.

¿Para quién?
Los millones de seguidores de esta genial saga.

Un ODST sólo contra todo un ejército del Pacto...

Sabías que...?

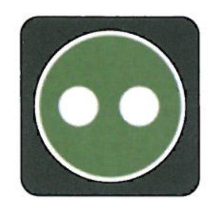
BARRA LIBRE
La energía de nuestro soldado funciona como en el Halo original, con una barra de escudo y una de energía, aunque esta necesita de botiquines.

aunque esto queda paliado por el excelente trabajo que siempre realizan los artistas de Bungie. Este aspecto es aún más destacable al estar hablando practicamente de un único mapa durante toda la aventura. Consiguen que lo que en un principio pudiera parecer monótono no lo sea en absoluto con sus continuos cambios de hora dentro del día y los distintos ambientes de cada zona. Esto se ve apoyado por un doblaje y una banda sonora a la altura de la saga, aunque en ocasiones las partituras acaben resultando demasiado dramáticas.

Donde no falla es en su nuevo modo de juego, Tiroteo. Un verdadero acierto que bebe de la fuente de la Horda de *Gears of War 2*, pero elevándolo a la máxima potencia. En este caso tendremos que compartir escenario con cuatro ODST para superar tres 'tiradas' de cinco oleadas de enemigos, y conseguir los máximos puntos en el intento, pudiendo además usar calaveras para poner todo más difícil. Puede parecer una bobada, pero cuando estamos en el campo de batalla, luchando contra los incansable enemigos da igual expansión que juego completo, es una verdadera hemorragia de diversión. Su problema es que carece de Match-making, con lo que sólo podremos jugar con nuestros amigos conectados. Esperemos que pronto incluyan una actualización que nos permita encontrar partidas a través de Xbox Live.

Este problema se extiende también al modo campaña, que permite que otro jugador se una a nueva batalla, tanto de manera local, como a través de Xbox Live... Siempre que sea previamente nuestro amigo. Un pequeño fallo que se soluciona con el segundo disco que incluye la última creación de Bungie. Se trata del modo multijugador completo de *Halo 3*, con todos los mapas ya lanzados en la red de juego de Microsoft y tres nuevos escenarios para uso y disfrute de los jugadores. Toda una lección de como hacer un apartado multijugador, que aún hoy sigue vigente.

Los Flashbacks nos harán ver la luz del día.



Con todos estos contenidos podemos afirmar que si eres un fan de Halo o no tienes *Halo 3*, tienes una cita obligada con la tienda. El resto de jugadores (que serán pocos) están ante una buena opción entre los shooters de ciencia ficción.

Obligado para fans de Halo y todo aquel que no tenga Halo 3

¿DONDE ESTÁ JOHNSON?



El carismático sargenteo Johnson es un personaje incluido en Halo 3 ODST, aunque sólo los que reservaron en grandes cadenas comerciales tendrán su código de descarga. Se puede utilizar en el modo tiroteo y se selecciona al elegir un personaje en el menú de personalización. No nos hará mejores soldados, pero sí unos con mucho más carisma que los impersonales ODST. En este momento no se ha confirmado que llegue a estar disponible de maneras alternativas.

XBOX 360 VEREDICTO

LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

- ✓ Sólido en todos sus aspectos
- ✓ Intrigante historia sin el Jefe Maestro
- ✓ El modo tiroteo...
- ✗ ...Pero carece de Matchmaking
- ✗ Campaña demasiado corta

PUNTUACIÓN
Halo echa a andar sin la ayuda del 117.



9,0



Jump in.

XBOX 360

Detalles

Edita: Electronic Arts
Des: Ea Sports
Jugadores: 1-4
Online: 2-2
A tu manera: de todo

En la calle 1 de Octubre

20 min. Gol

FIFA 10

EA Sports intenta revalidar su título de campeón del género futbolístico

AUTOR: OXM Xcast



Parecía imposible, pero EA Sports lo ha vuelto a conseguir. Después de la edición del pasado año todos nos preguntábamos que sería lo próximo, como harían para mejorar un juego de fútbol que ya parecía cercano a la perfección. La respuesta, en las próximas líneas.

La propuesta de *FIFA 09* era sólida, tanto que ganó por goleada a su gran rival, *Pro Evolution Soccer 2009*, en el derby clásico de cada año. Tenía grandes gráficos, un control casi perfecto, gran cantidad de modos de juego y un sinfín de posibilidades online como nunca antes habíamos visto en un juego de este género. De este modo, contaban con una alineación difícilmente superable. Por tanto, más allá de hacer fichajes de relumbrón, los entrenadores de EA se han pasado el verano enseñando algunos trucos nuevos y añadiendo nuevas variantes a su estrategia ganadora.

El control de 360º irrumpe con fuerza

La base es por todos conocida, aunque los retoques tienen gran importancia. Para empezar, ahora los jugadores funcionan de manera completamente analógica. Se acabó eso de movernos únicamente en las ocho direcciones principales, ahora todos nuestros movimientos se reflejarán con mucha mayor precisión. Esto es una bendición para el sistema de regates, que multiplica sus posibilidades de manera exponencial manteniendo el mismo sistema, de probada eficacia, para realizar los dribblings.

Para complicar un tanto las cosas, la física de los jugadores se ha sofisticado, haciendo que el posicionamiento sobre el campo sea tan importante como la envergadura y capacidad de nuestros jugadores para usar su cuerpo. De esta manera, las pugnas por el balón son mucho más que una carrera de velocidad, con forcejeos constantes basados en nuestras estadísticas. A esto se une el hecho de que también se ha modificado la física del balón, despegándolo aún más del pie y añadiendo algo de peso a la pelota. Por si

EN UN PISPÁS

¿Qué es? El mejor juego de fútbol que hemos visto nunca.

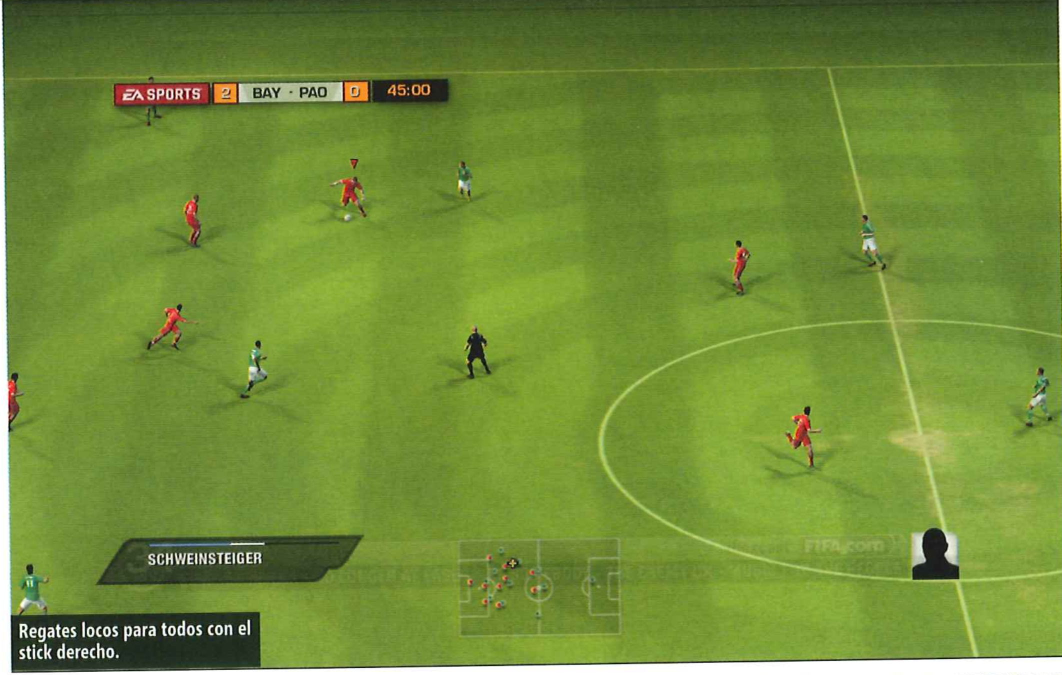
Se parece a... FIFA 09 mejorado a la enésima potencia.

¿Para quién? Aficionados al deporte y fans del balompié.

DENTRO DE FIFA
Gameface al descubierto

En los tiempos que corren está dejando de ser una novedad que un juego nos permita poner nuestra propia cara dentro de cada partida. FIFA 10 no es distinto y nos permitirá poner nuestro rostro modelado en tres dimensiones. La diferencia es que en esta ocasión en lugar de hacerlo con nuestra cámara Xbox Live Vision, tendremos que entrar en una web que EA Sports ha creado para tal fin. El detalle conseguido es loable, pero seguimos prefiriendo el método clásico. Aún así, siempre es mucho más emocionante un partido si somos nostroso mismos los que sufrimos una entrada o marcamos un gol. Todo sea por transmitir aún más sensaciones al jugador al otro lado de la pantalla...



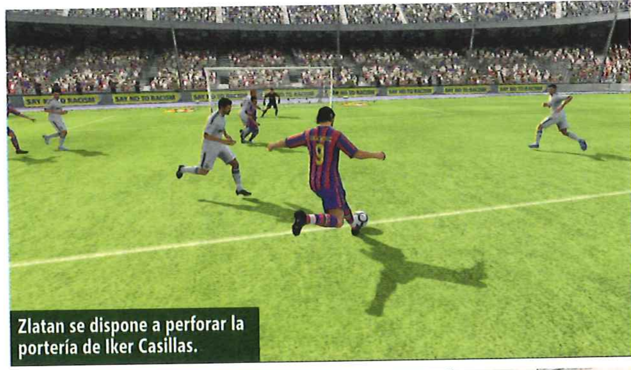


Regates locos para todos con el stick derecho.

Habiendo visto que la jugabilidad de cada partido y su aspecto técnico no sólo se han mantenido, sino que incluso han mejorado, únicamente quedaría esperar que los modos de juego siguieran su misma estela. Y así es, manteniendo una vez más las mismas bazas que la edición anterior. Por tanto encontraremos un modo temporada que nos permitirá manejar cada aspecto de nuestro equipo preferido durante cuatro temporadas consecutivas. Tampoco falta el 'Be a Pro', que nos meterá en la piel de un único jugador para hacerle evolucionar en su carrera deportiva. En esta modalidad es

Perfecto tanto en su parte técnica como jugable

en la que nos hemos llevado la mayor sorpresa, al eliminar la evolución 'normal' de este tipo de juegos (jugar partidos hasta desfallecer), para sustituir nuestra mejora como jugador por un sistema de pequeños logros. Un pequeño retoque que da la puntilla para conseguir engancharnos completamente. tampoco podía faltar un apartado online espectacular en el que podremos jugar con gente de cualquier parte del planeta sólo con una pulsación del botón, participar en ligas online o incluso


Zlatan se dispone a perforar la portería de Iker Casillas.


Sé un profesional sin sudar como un cerdete.

seguir las andanzas de nuestro equipo favorito del mundo real mientras reescribimos su destino en nuestra liga de la manera más fidedigna posible. Y es que esta vez cada pequeño lance que cometan los jugadores durante el fin de semana se aplicará a nuestro juego a través de Xbox Live. Nos referimos a detalles como sanciones, transferencias, lesiones o el estado de forma del equipo. Simplemente no se puede pedir más. Con todas las

fuera poco, la inteligencia artificial ha subido enteros para todas las partes. Por un lado los árbitros por fin aprenderán a pitar la ley de la ventaja, los porteros reaccionarán incluso con detalle, como que les pillen a contrapié, nuestros compañeros reaccionarán de manera activa en las jugadas a balón parado y nuestros rivales se adaptarán a nuestras estrategias. Son tan sólo cuatro ejemplos de las nuevas rutinas de comportamiento, pero dan fe del nivel de detalle que se ha aplicado a cada pequeño detalle. Esto, unido a las animaciones mejoradas y al excelente aspecto gráfico de *FIFA 10*, consiguen darnos una sensación casi real de estar ante un partido de fútbol.

Como siempre, todo el apartado sonoro acompaña a la perfección. Desde los comentarios de Manolo Lama y Paco González a los cánticos diferentes de casi cada afición (y es mucho decir con más de 800 equipos incluidos), sin olvidarnos de una gran banda sonora, de esas que consiguen poner de moda canciones casi desconocidas para el gran público.

Todas las ligas y sus respectivas estrellas.

La roja en su partido decisivo con Brasil.

▶▶ piezas del puzzle ya colocadas tan sólo nos queda saber que la liga española sigue siendo exclusiva de EA, y deleitarnos con los detalles que acaban por convencernos de que *FIFA 10* se trata de una obra maestra: el árbitro esquivando un pase, las bicicletas de Cristiano Ronaldo representadas con total detalle, el 'amarrategui' de ciertos equipos italianos... La clave de la edición de este año del simulador futbolístico de Electronic Arts es que consigue hacernos sentir emociones similares a las que tenemos al ver un partido de fútbol, consiguiendo implicarnos al máximo en el devenir de cada encuentro. Mientras jugábamos a este juego no era en absoluto raro ver a los miembros de la redacción saltar sobre su silla al fallar una oportunidad, celebrar un gol en el minuto 90 a 'grito pelado' o escuchar ciertos insultos subidos de tono hacia el señor de negro.

Y esa es la diferencia este año con *FIFA 10*. Por fin dejamos de hablar de un juego, para hablar de una pasión que se mezcla con los partidos de cada jornada.

CRECIENDO DENTRO DEL CAMPO



Ahora el modo 'Be a pro' ha evolucionado a lo que ahora se llama Virtual Pro. Básicamente es lo mismo, sólo que con nuestra cara a través del Gameface. Además permite mejorar al jugador completando más de 200 retos para desbloquear mejoras en sus atributos, movimientos especiales, nuevos rasgos, celebraciones y kits extra. Además se puede entrenar al jugador en todos los modos de juego fuera de línea, incluyendo la Arena y a su vez podrás crecer a tu Pro en el juego en línea. Que nos permitirá unirnos a un Club con hasta cincuenta jugadores para disputar partidos y torneos en los que todos los futbolistas sobre el césped virtual estén controlados por un ser humano.

Perfecciona lo que parecía insuperable

XBOX LIVE

Partidos con 20 jugadores, ligas interactivas, torneos online... Y todo ello con una estabilidad de conexión ejemplar.



HALO WARS™

2531: TRANSMISIÓN MILITAR DE LA UNSC DESDE EL PLANETA HARVEST

<<<HARVEST ESTA BAJO CONTROL, PERO LOS COVENANT SIGUEN SIENDO UNA AMENAZA INMINENTE. NECESITAMOS REFUERZOS: INFANTERIA, FUERZAS AEREAS, VEHÍCULOS DE COMBATE Y TODOS LOS SPARTANS OPERATIVOS. TENEMOS QUE DETENER A LOS COVENANT ANTES DE QUE ENCUENTREN LO QUE BUSCAN.>>>

HALO WARS, EL PRIMER VIDEOJUEGO DE ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL EXCLUSIVO PARA XBOX 360.

16+ www.pegi.info

XBOX LIVE

Microsoft game studios

XBOX.COM/HALOWARS LANZAMIENTO 27-02-09

Jump in.



Detalles

Edita: Activision
Des: Vicarious Visions
Jugadores: 1-4
Online: No
A tu manera: Forma tu propio equipo

Marvel Ultimate Alliance 2

Tus superhéroes favoritos se unen contra el mal y la montan por equipos.



Marvel cuenta entre sus estrellas con algunos de los personajes más reconocibles del mundo de los superhéroes. Spiderman, Hulk, Capitán América, Lobezno,... la lista es enorme y los seguidores de estos personajes mucho más. Por ello, la compañía probó el experimento de aunar a todos sus héroes bajo un mismo techo aprovechando el tirón de los videojuegos. El resultado fue el lanzamiento de *Marvel Ultimate Alliance* en 2006. Tres años después, tras un buen número de copias vendidas de la anterior edición, Activision ha decidido sacar al mercado la segunda parte de las aventuras de este grupo.

Una guerra civil enfrenta al mundo. Un dictador del país de Latveria está reclutando un ejército inmenso con los mejores mercenarios y extraños robots de la Tierra. Nick Furia decide, de manera unilateral, conformar un grupo de élite para plantar cara al ejército enemigo que planea establecer un mundo regido por el caos. Furia, director de la agencia S.H.I.E.L.D., conseguirá el apoyo de un grupo de superhéroes entre los que se encuentran los 4 Fantásticos, Daredevil,... A grandes rasgos, esa lucha de la alianza de superhéroes contra los supervillanos es el pilar central de la historia.

Además de un buen guión, *Marvel Ultimate Alliance 2* nos presenta un juego que mezcla los géneros de acción y rol, aportando lo mejor de cada uno. Por un lado deberás enfrentarte a un montón de enemigos que te llegarán por todos lados, así como combatir contra algunos de los villanos más famosos de Marvel. Por otro, debes conformar tu propio equipo, teniendo especial consideración las habilidades particulares de cada personaje. Además, debes hacer que los personajes suban de nivel para que adquieran mas habilidades específicas. Esto se une a la capacidad de decisión que se tiene a lo largo de la acción. Durante el desarrollo del mismo se nos plantearán diferentes situaciones en los que deberemos tomar posturas ofensivas, defensivas o diplomáticas, que afectarán al devenir de las diferentes misiones. Es en estos aspectos donde más se percibe la

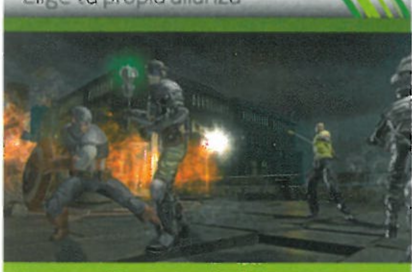
EN UN PISPÁS

¿Qué es?
Un juego de acción con los mejores superhéroes.

Se parece a...
El anterior título de la saga, *Marvel Ultimate Alliance.*

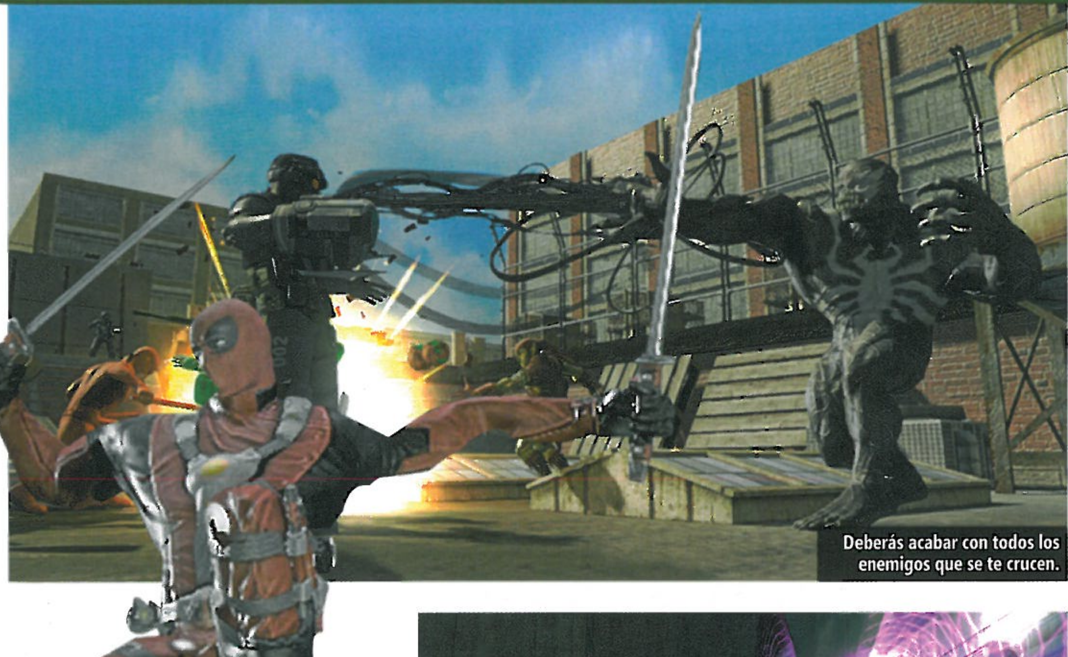
¿Para quién?
Los amantes de los comics de Marvel alucinarán.

TU SISTEMA
Elige tu propia alianza





La Alianza de los superhéroes de Marvel ha llegado. Sin embargo, de todos los que hay, ¿cuáles son los mejores para formar el equipo que acabe con la amenaza enemiga? Deberás combinar de manera inteligente a los mejores héroes para poder enfrentarte a todas las dificultades que los malvados rivales te van a plantear. Sin duda, tendrás donde elegir, ya que todos los personajes de Marvel están a tu disposición para formar el grupo que reestablezca el órden en el todo el mundo.



Deberás acabar con todos los enemigos que se te crucen.

influencia del rol en este título de acción.

Los ataques específicos de todos los personajes son una de las partes más atractivas del juego. Cada personaje muestra unas cualidades y debilidades diferentes, que deberás aprender a controlar. Además, encontramos la capacidad de luchar como equipo. Uno de los grandes atractivos del juego será descubrir todas las combinaciones de ataques que podrás realizar usando a cada personaje disponible.

En cuanto al aspecto visual, decir que se trata de uno de los campos donde se observan más mejoras respecto a su predecesor. Pese a que la pantalla cuenta con un número muy grande de personajes realizando acciones diferentes entre sí, se puede observar una calidad gráfica muy digna. En conclusión, se trata de un juego muy completo, con muchos aspectos mejorados de la anterior versión. La alianza ha sido un éxito y esperamos que no sea la última. Queremos seguir controlando a los mejores superhéroes.

La Alianza que acabará con el mal está en marcha

Cada personaje tiene unas habilidades especiales.



Los golpes especiales son lo mejor del juego.



Daredevil, Spiderman, Hulk, ... no falta nadie.



Detalles

Edita: Codemasters
Des: Codemasters
Jugadores: 1
Online: 2-16
A tu manera: Elige tu próxima prueba.

Colin McRae

DIRT 2

En la calle Ya disponible

Homenaje póstumo a uno de los grandes del mundo de los rallies

OXM Xcast



AUTOR:

Colin McRae fue uno de los mejores pilotos del campeonato del mundo de rallies. Tanto que Codemasters decidió usarle como imagen para un juego de carreras en el año 1998. Resultó que aquel título no fue malo en absoluto, más bien todo lo contrario, y ahora, 11 años después, nos llega una nueva versión de éste, con un importante lavado de cara.

Ello a pesar de que mantiene el detalle del título, homenaje póstumo al escocés, que murió en el año 2007, en un accidente de helicóptero. Quizás este sea el único gran nexo con las primeras versiones, puesto que lo que un día se consideró como el mejor simulador de rallies se ha convertido ahora en un compendio de pruebas extremas sobre cuatro ruedas. Por supuesto que los tramos cronometrados siguen estando presentes, pero contando con el mismo protagonismo que carreras en circuitos cerrados, campeonatos de eliminación, pruebas punto a punto... Todo ello con un sistema de control simplificado que facilita las cosas casi desde que pulsamos el botón start por primera vez. Su fiabilidad es máxima, aunque carece de cierta profundidad una vez que aprendemos los trucos básicos durante las primeras horas de juego. Se ha aumentado el peso de los coches, y la respuesta de estos a los giros es más que rápida, pero no se nota lo suficiente el agarre a las distintas superficies.

Bebe de la fuente de aquella maravilla llamada GRID

Es casi como si con la muerte del piloto se hubieran apagado las ganas de hacer algo 'serio', tomando a partir de entonces su último juego de carreras, Race Driver Grid, como el espejo en el que mirarse a la hora de desarrollar *DIRT 2*. De éste saca el motor gráfico (aunque mejorado ostensiblemente), los flashbacks para cuando las cosas nos vayan mal, la variedad de pruebas y una exagerada falta de realismo en determinados momentos.

No se puede decir que esta nueva

EN UN PISPÁS

¿Qué es?
Carreras repletas de adrenalina y mucha velocidad.

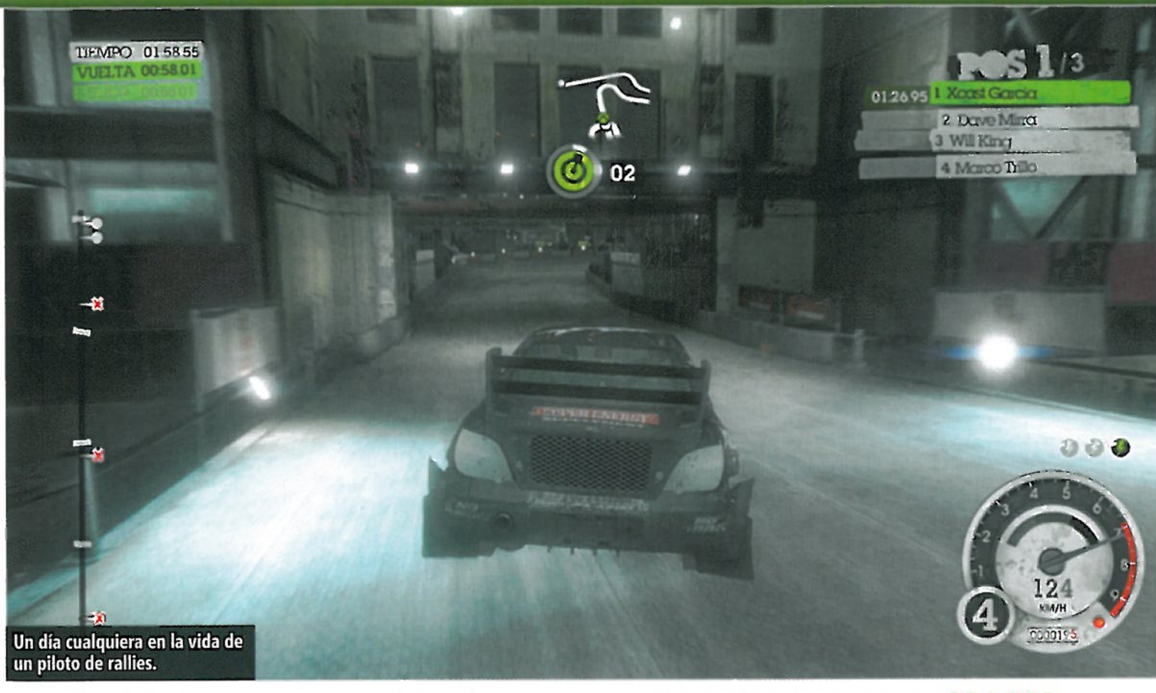
Se parece a...
Un cruce entre Burnout, NFS y anteriores Colin.

¿Para quién?
Los que disfrutan con una conducción menos realista.

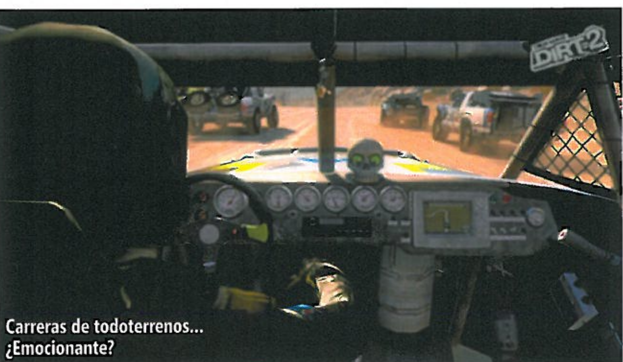
MODALIDADES
De todos los colores

Cinco son las variedades principales de pruebas, con tres modos especiales que se alejan de lo habitual en el mundo de las carreras. Podremos correr rallies normales, carreras en circuito cerrado (Rally Cross), recorrer parajes escarpados en largas pruebas de velocidad (Trail Blazers), carreras con vehículos todo terreno con ocho coches en pista (Land Rush) y carreras en tramos punto a punto con coches de todoterrenos (Raids).
Las pruebas especiales nos harán chocar contra el máximo número de conos, enfrentarnos a pruebas en las que se elimina al último en carrera cada cierto tiempo o luchar por los mejores tiempos en una parte de circuito para dominarlo de forma completa y convertirse en el rey de las cuatro ruedas.





Un día cualquiera en la vida de un piloto de rallies.


Carreras de todoterrenos... ¿Emocionante?



Las dunas del desierto tratarán de hacernos la zancadilla.

SIR COLIN

Colin McRae (Lanark, Escocia, 5 de agosto de 1968) fue un piloto escocés de rally , hijo del también piloto Jimmy McRae, quien fuera cinco veces campeón del Rally Británico. Colin empezó su carrera como piloto en el año 1986, pilotando un Talbot Sunbeam . Pero no sería con ese coche, sino con un Subaru Legacy en el año 1993 cuando ganó su primera prueba. Se coronó como campeón del mundo en el año 1995 (siendo compañero de Carlos Sainz), subcampeón en los años 1996, 1997 y 2001 y tercero en el año 1998. Colaboró en la consecución del título de constructores por parte de Subaru en los años 1995, 1996 y 1997 y por parte de Citröen en 2003. Militó en los equipos Subaru, Citroën y Ford a lo largo de 146 carreras de rally, de los cuales ganó 25 y finalizó en el podio en 42 ocasiones.

diirección lastre el conjunto, pero aquellos que esperaban algo más clásico no están precisamente de enhorabuena. Para ilustrar este cambio sólo hay que ver algunas de las opciones que tuvimos un día, pero que ahora han desaparecido: arreglo de desperfectos entre tramos, variaciones climatológicas, varias etapas por prueba, mayores variaciones visuales y mecánicas en nuestros vehículos...

Lo que no dejaremos es de viajar por todo el globo, el tour mundial nos llevará a las localizaciones más exóticas (y mejor realizadas) que hemos visto en un juego de carreras. Se trata de diversas pruebas en las que tendremos que cambiar constantemente de tipo de vehículo entre: buggies, turismos, todoterrenos y coches preparados para competición. Nos llevarán de Estados Unidos a Japón con muchas paradas intermedias. La variedad está más que asegurada, de igual modo que su duración, puesto que completar los más de 100 retos diferentes podrá llevarnos un buen puñado de horas. No es necesario completarlas todas para acabar con el modo historia, pero muchos querrán hacerlo por llegar más allá y por lo divertido que acaba resultando el juego de Codemasters.

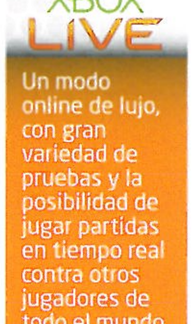
Y si esto sabe a poco, esta vez Codemasters sí que se ha puesto las pilas para ofrecernos una variedad de modos de juego online a la altura de las circinstancias. Se acabó eso de jugar contra los tiempos de cien rivales. Ahora toda la variedad de pruebas y circuitos de DIRT 2 está disponible cuando entremos a la parte online, incluidas las carreras en circuitos cerrados . Pero la mejor parte es que esta parte de *DIRT 2* funciona sin ningún tipo de ralentización ni lag.

Estas serían comprensibles dado el extraordinario acabado que presenta el juego, repleto de detalles y capaz de mostrarnos cualquier lance en las pruebas sin que apreciemos un solo atisbo de tirón. Si bien es cierto que únicamente es capaz de moverse a 30 FPS, pero es un

¿Una calavera en el salpicadero?

detalle que tan sólo los jugadores más avezados conseguiran observar. Para el resto, se tratará de uno de los títulos de carreras más 'bonitos' que hemos podido ver en Xbox 360. Mención aparte merecen los choques (el sistema de físicas en general), aunque bien es cierto que la escasa variedad de vehículos facilita un tanto las cosas en este crucial aspecto del juego.

En resumen, estamos ante un gran juego, pleno de espectacularidad y diversión que tiene como gran pecado alejarse de los primeros juegos de la saga, mucho más realistas. Los que gusten de la la simulación pura y dura y aquellos que añoren aquellos momentos no deberían acercarse demasiado a este *Colin McRae Dirt2.* En cambio aquellos aficionados al motor que no den mayor importancia a este pequeño-gran detalle tienen un cita practicamente ineludible con el ya inmortal piloto escocés. Lo último de Codemasters es capaz de ofrecer muchas horas de diversión con sus pruebas de conducción extrema.




Ni el agua se resiste a nuestras ruedas.


A un choque sucio de la victoria.



Las pruebas de rally, las más divertidas.





Este invierno tienes que estar preparado
Llévate GRATIS
con el próximo número
de MARCA MOTOR
una manta de viaje
A partir del 22 de
octubre elige uno
de estos 3 colores
MARCA motor
MARCA motor
MARCA motor
MARCA motor
LA APUESTA DE CITROËN
PARA LA PRÓXIMA PRIMAVERA
EL RIVAL DEL MINI
SE LLAMA DS3
MARCA
motor
COMPARTIMOS TU PASIÓN

Detalles

Edita: Electronic Arts
Des: EA
Jugadores: 1-2
Online: 2-16
A tu manera: Pinta tu coche a tu gusto.

En la calle YA

MÁS en **xbox.com**

Need for Speed: Shift

Tomando el primer desvío hacia una carretera secundaria

AUTOR: OXM Xcast



Desde hace ya unos cuantos años, cada entrega de *Need for Speed* se ha caracterizado por contar con un argumento plagado de estrellas de Hollywood, carreras ilegales y una ciudad abierta. Eso se acabó. *Shift* toma un desvío para ir en la dirección contraria a sus predecesores. Ahora los reyes de la carretera se llaman simulación y circuitos cerrados.


Coger el rebufo nos ayudará a ir más deprisa.

El cambio de cara de la saga de conducción de Electronic Arts es tan obvio que se nota desde que metemos el DVD en nuestra bandeja de entrada. Se acabó eso de basar un título de carreras en la cultura underground de las carreras ilegales. Ahora todo es competición pura, con distintas categorías y divisiones según la potencia de los bólidos. Tendremos que frenar en cada curva e ir mejorando nuestra conducción mientras apagamos las ayudas (frenado automático, línea de conducción, abs, etc...), hasta convertirnos en unos pilotos con habilidades cercanas al virtuosismo. Gana en realismo, pero pierde en carisma al perder la personalidad de la saga. Esto no supone que nos guste menos, puesto que el sistema de juego nos premiará según nuestro estilo de conducción (agresivo o técnico), y nos hará desbloquear sucesivas pruebas mediante la consecución de los más diversos objetivos, consiguiendo que nos piquemos para superar nuestras mejores marcas en cada prueba.

Pero sin duda el apartado que mejor recibe este lavado de cara es el gráfico, con un nuevo motor que hará las delicias de los aficionados. Su mayor logro es mostrarnos la vista interior más perfecta mostrada hasta la fecha. Un prodigio en el que 'vivimos' dentro de la cabeza del

EN UN PISPÁS

¿Qué es?
Simulación automovilística del máximo nivel.

Se parece a...
NFS ProStreet, pero mejorado hasta el infinito.

¿Para quién?
Los que no puedan ,o quieran, esperar a Forza 3.


Tomar atajos tiene su castigo correspondiente.

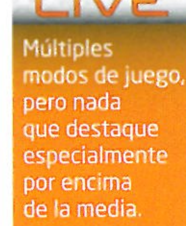


Ese maletero no se abrirá más.

¿Sabías que?

CON EXPERIENCIA

Muchos de los que ahora trabajan en Slightly Mad Studios tomaron parte en el desarrollo de juegos como GTR2 y GT Legends, simuladores de los suecos Sim Bim Studios.



Múltiples modos de juego, pero nada que destaque especialmente por encima de la media.

¿No vale apoyarse en el guardarraíl?


La arena y el césped son tus peores enemigos.

NO TODO ESTÁ PERDIDO

Hay detalles que continúan presentes aún a pesar del cambio de estilo. El primero de ellos es la personalización de cada coche. El nivel de detalle que podemos darle a nuestras obras es claramente inferior al visto en anteriores entregas, pero sigue siendo digno de esta saga.
Por otro lado el sistema de daños ha evolucionado con un motor de físicas que hace que cada golpe sea dolorosamente real. Sobre todo si nos encontramos en la vista interior, donde cada rozón se trasladará directamente a nuestra visión, emborronando todo lo que tenemos delante por unos segundos. Aunque para emborronamiento, el que sufriremos al ir a toda velocidad... Tan real que llega a dar miedo.




Lucha por mantenerte en la línea de carrera.

Por momentos las vista interna es tan real que da miedo.

conductor, sintiendo los golpes, aceleraciones o frenazos.

Pero no todo es de color de rosa en el mundo de *NFS: Shift*. La selección de automóviles se nos antoja corta en comparación con sus rivales. De igual modo, los modos de juego online no aportan demasiado por ser demasiado simples. Para terminar el apartado sonoro es simplemente correcto...

Pero todo esto no consigue emborronar los logros de este gran simulador. Un gran cambio para esta saga y todo un acierto por parte del equipo de desarrollo.


La conducción agresiva no se penaliza.


Un golpecillo nunca viene mal en plena curva.



Detalles

En la calle
A LA VENTA

Edita: Activision
Des: Red Octane
Jugadores: 1-4
Online: 1-4
A tu manera: Tu avatar rockero

MÁS en xbox.com

¿Sabías que?

TU AVATAR ROCKERO
una característica exclusiva de la versión de Xbox 360 de Guitar Hro 5 es la posibilidad de incluir tu avatar de Xbox Live en el juego. Así, él será el rockero que se suba al escenario.

Guitar Hero 5

Cuando haces 'Pop', ya no hay stop.

AUTOR: OXM Maeso



La quinta entrega de la saga guitarrera por excelencia llega con pocas novedades, con más variedad en sus canciones y con el éxito asegurado debajo del brazo.

Ya se desgañitaba Rosendo Mercado allá por los años 80, al frente de Leño, con aquel estribillo que rezada: "Que no se vende nada el rock and roll", y tenía más razón que un santo. Y como esto es una máxima que sigue en vigor casi tres décadas después, la quinta entrega de *Guitar Hero* se dulcifica cual pastelito relleno de crema para meterse a las masas en el bolsillo, coqueteando con el pop más popular a pesar de las metálicas y puntiagudas letras del logotipo que aparece en su portada. Esta vez, en el tracklist del juego, en vez de destacar Dragonforce, Kiss o Van Halen, lo hacen Coldplay, Muse o Duran Duran. Es lo que tiene el mercado, que se lo come todo, hasta lo más sagrado.

Por lo demás, el juego aporta pocas novedades con respecto a *World Tour*, ya que incluye todas sus opciones (aunque el estudio de grabación se ha mejorado en muchos aspectos), excepto un bonito apartado gráfico y el famoso 'Modo Party', que permite entrar a tocar con los colegas desde la misma pantalla principal, sin menús, sin perfiles y sin penalizaciones.

Otra de las novedades más interesantes añadidas a esta entrega es la posibilidad de tocar con cuatro instrumentos a la vez, ya sean cuatro baterías, cuatro guitarras, cuatro voces... Y también es una gran noticia la gran cantidad de canciones de *World Tour* y de *Greatest Hits* que son importables para ser jugadas en Guitar Hero 5.

La versión de Xbox 360 contiene un extra más, completamente exclusivo, y es la posibilidad de 'subir al escenario' junto a nuestro avatar de Xbox Live. Así, además de ver a Santana, Kurt Cobain y demás famosetes del pop-rock más actual, podremos ver nuestro propio careto dándolo todo sobre el escenario. Carne de éxito navideño.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
La quinta entrega de la saga guitarrera.	Sobre todo a Guitar Hero World Tour, con extras.	Para todos los públicos.



Kurt Cobain es una de las estrellas del juego.



Mira a este tipo y escucha 'Viva la vida' de Coldplay. ¿Raro, no?



XBOX 360 VEREDICTO

- ✔ El modo de juego 'Party Mode'
- ✔ Canciones importables
- ✔ Visualmente genial
- ✔ Variedad en las canciones
- ✘ Pocas novedades

PUNTUACIÓN 8,5
Mucha música pero pocas guitarras.



BIENVENIDO AL MANICOMIO



DESLÍZATE EN LAS SOMBRAS Y SIEMBRA EL TERROR ENTRE TUS ENEMIGOS.



USA TUS HABILIDADES DETECTIVESCAS Y TECNOLOGÍA FORENSE DE ÚLTIMA GENERACIÓN.



DESATA COMBOS BRUTALES CON EL INNOVADOR SISTEMA DE COMBATE FREEFLOW.



ENFRÉNTATE A LOS PEORES LUNÁTICOS DE GOTHAM: JOKER, HARLEY QUINN, BANE...





Games for Windows LIVE


XBOX LIVE






BATMAN: ARKHAM ASYLUM Software © 2009 Eidos Interactive Ltd. Developed by Rocksteady Studios Ltd. Published by Eidos Interactive Ltd. Rocksteady and the Rocksteady logo are trademarks of Rocksteady Studios Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.


BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2009. All Rights Reserved.
WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s09)

»Detalles

XBOX 360 THE BEATLES ROCK BAND

En la calle YA

Edita: Electronic Arts
Des: Harmonix
Jugadores: 1-6
Online: Sí
A tu manera: Elige instrumento

MÁS en **xbox.com**

The Beatles: Rock Band

Pueden cantar hasta tres voces diferentes.

Es el año de los Beatles: mételos en tu salón y que la monten parda

AUTOR: OXM Maeso



La saga Rock Band ha conseguido convertir su último lanzamiento en un objeto de culto. La esperadísima entrega dedicada a Los Beatles se convierte en el mejor homenaje en el año de los 'Cuatro de Liverpool'.

Dicen que los juegos musicales monográficos, basados en una sola banda, ya no funcionan, pero claro, esto con los de Liverpool no cuenta. Los Beatles son los Beatles, y Harmonix dio la campanada uniendo a los miembros vivos y a las viudas de los que no lo están para construir este enorme videojuego. Desde su anuncio y su espectacular presentación en el pasado E3 ha sido el videojuego que más telediarios ha abierto y más veces se ha colado en todos aquellos medios de comunicación que, normalmente, no hablan de videojuegos o, cuando lo hacen, lo hacen mal.

El pasado 09/09/09 salió a la venta este completo título, junto con las ediciones remasterizadas de los álbumes de Los Beatles, para desgracia de las economías domésticas de su legión de fans. Además, Electronic Arts también distribuye las fabulosas réplicas de los instrumentos de Paul, John, Ringo y George, unos juguetitos de coleccionista con un precio desorbitado.

El juego en sí supone una maravilla en cuanto al diseño y el apartado gráfico, utilizando para ilustrar los temas las apariciones más conocidas de los Beatles, y todas recreadas a la perfección: los primeros años en The Cavern, el Show de Ed Sullivan, el tejado de los estudios Abbey Road, el concierto en el Shea Stadium en Nueva York....

La única pega que le ponemos al juego, así en un principio, es la escasez de temas con los que cuenta. Estamos seguros de que a los fans 45 temas les parecerán pocos, sobre todo si entre entre las ausencias se encuentran títulos tan sonados como She loves you, Eleanor Rigby o Hey Jude. Pero no hay nada que varios packs de descargas no puedan solucionar.

En perfecta armonía

El juego es tan bonito que a veces uno no puede tocar bien la guitarra por andar mirando los gráficos. Pero eso tiene solución, agarra un micro y todo será más sencillo. O no, porque clavar la parte vocal es realmente difícil y necesitarás ir aprendiendo, desde las canciones más sencillas hasta las peculiares armonías de los Beatles. Lo mejor es que se pueden utilizar tres

> "Puedes tocar y cantar al mismo tiempo"

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un título musical basado en la mítica banda.	Rock Band, pero personalizado al máximo.	Fanáticos de los Beatles y amantes de la música.

¿Quién no ha querido ser como Lennon?

¿Sabías que?

EXTRAS DE LUJO
Si cosechas buenas puntuaciones en el juego irás desbloqueando fotografías inéditas del grupo, y grabaciones de sus voces de álbumes raros, de las sesiones de estudio.

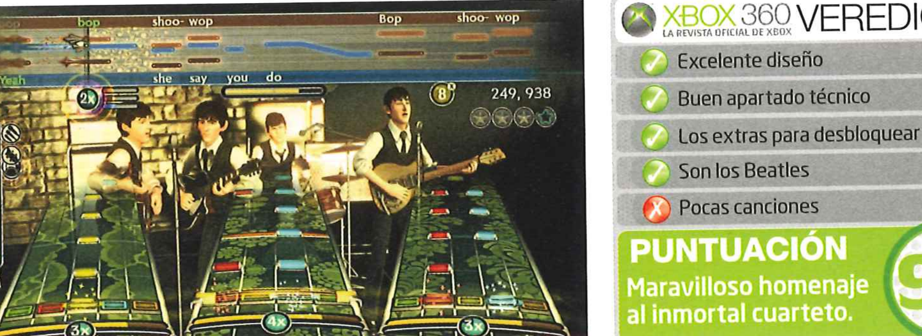
El modo de cantar las melodías es complicado.

YA PUEDES AHORRAR

Sin duda, los productos estrella de esta edición de Rock Band son las réplicas de los instrumentos de los Beatles. La batería Ludwig no es nada del otro mundo, pero el bajo Hoffner de McCartney, la Gretch de Harrison y la Rickenbacker de Lennon son una maravilla. Pero una maravilla muy cara. Además, el bajo Hoffner, aunque precioso, es tremendamente incómodo.
Los instrumentos son un regalo para los fans, como todo el material inédito desbloqueable en el juego.

micros y realizar los coros reales que John, Ringo, Paul o George hacían en cada tema. La dificultad de la voz contrasta con la, en general, sencillez de las líneas de bajo y guitarra. Pero esto no es una crítica, no puede serlo, ya que clavan la dificultad real de las melodías pop-rock de la banda de Liverpool. Uno no puede parecerse a Yngwie Malmsteen tocando 'Yellow Submarine'.

En cuanto a la batería, es un caso aparte. El juego incluye un completísimo tutorial donde el propio Ringo Star te da clases para aprender a realizar todos los trucos que él usaba en sus temas. Para los amantes de este instrumento, este tutorial es una maravilla y les hará perfeccionar su estilo y clavar las canciones del juego en modo experto. En general, el título cumplió sus tremendas expectativas.



XBOX 360 VEREDICTO

LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

- ✓ Excelente diseño
- ✓ Buen apartado técnico
- ✓ Los extras para desbloquear
- ✓ Son los Beatles
- ✗ Pocas canciones

PUNTUACIÓN
Maravilloso homenaje al inmortal cuarteto.
9,0

»Detalles

En la calle SEPT

Edita: Koch Media
Des: Southpeak
Jugadores: 1-4
Online: 2-32
A tu manera: Elige personaje y ya

MÁS en **xbox.com**

¿Sabías que?

EL PODER DE LA X

Puedes utilizar tu PC para alojar un servidor personalizado de *Section 8* para tus partidas de 360. Esto le quita trabajo al procesador de la consola, y te permite partidas de hasta 32 jugadores.

La clase ingeniero cuenta con este laser.

Section 8

Escaramuzas futuristas para grupos enchufados al Live

AUTOR: OXM Maeso

XBOX LIVE

16 jugadores en Xbox Live y hasta 32 utilizando un X-Server instalado en un PC. ¿Increíble, no?

Salta sobre la convulsa colonia extraterrestre de Nuevo Madrid y ponte a pegar tiros a todo lo que se mueve. La Sección 8 busca intrépidos combatientes para aplacar la guerra en las colonias insurgentes.

Esto es todo lo que necesitas saber, ya que *Section 8*, un valiente shooter de los creadores de la saga *Kohan*, no cuenta con mucho más argumento, ni personajes, ni casi con una campaña completa para un jugador. Bueno, de esto si tiene, pero sirve para poco más que para entrenarse y obtener recompensas que podrán ser usadas después en el modo online, el modo para el cual se ha concebido el juego.

Lo más atractivo es que estos marines del espacio caen sobre la zona en conflicto lanzados desde las naves que orbitan la colonia y se puede elegir el lugar de aterrizaje sobre el mapa, excepto si esa zona está dominada por el equipo rival.

Esta especie de *Counter Strike* online futurista permite escaramuzas de hasta 16 jugadores en Xbox Live, aunque pueden llegar a 32 montando un X-Server dedicado en un PC.

Otro de los elementos más atractivos es que hay un montón de tipos de soldado diferente para elegir, cada clase provista de unas habilidades y armas propias, aunque el armamento y el equipo puede personalizarse al máximo. Las pegas las hemos encontrado en que se trata de un shooter muy lento y la escasez de historia, personajes y, en general, de carisma, le hace perder fuelle.

EN UN PISPÁS

¿Qué es? Un shooter con el motor Unreal basado en equipos.

Se parece a... Es uan especie de Counter Strike, pero del futuro.

¿Para quién? Amantes de las partidas online.



Equipo rojo, equipo azul, es fácil.

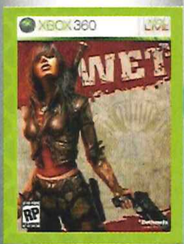
XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ Personalización y armamento
- ✓ Partidas de hasta 32 jugadores
- ✓ Técnicamente a la altura
- ✗ Demasiado lento
- ✗ Sin historia ni personajes

PUNTUACIÓN 7,0

Entretenida opción multijugador.





Edita: Bandai Namco
Des: A2M
Jugadores: 1
Online: No
A tu manera: Asesina con tu propio estilo.

MÁS en **xbox.com**



La cámara lenta también funciona aquí.



Una de las manos apuntará de forma automática.

¿Sabías que?
PSYCHOBILLY A GO-GO
La banda sonora ha sido producida por el productor de Beck, Brian Lebarton, y está repleta de temazos pshychobilly, lo que le da un inconfundible aire Tarantino al título de A2M.

WET



AUTOR: OXM Lázaro

Si alguna vez quisiste protagonizar una peli de Tarantino o, más concretamente, Kill Bill, éste es tu juego.

Aunque es un recurso algo manido, no podemos evitar definir el título de A2M de esta manera: pon en una coctelera a Total Overdose, Kill Bill, Max Payne, Stranglehold y una buena cantidad de pelis de serie B; el cóctel resultante sería, con total seguridad, Wet.

Rubi Malone es el nombre de su protagonista, una "macarra" curtida en mil batallas, capaz de realizar todo tipo de acrobacias mientras rebana a sus enemigos con su katana o los llena de plomo de dos en dos, con un arma en cada mano. El sencillo y directo control de Wet te permitirá correr por las paredes, deslizarte por el suelo o saltar en cualquier dirección sin demasiadas complicaciones, y todo ello a cámara lenta (si disparas mientras ejecutas los movimientos, claro). Por suerte y, aunque resulten esenciales para aliviar el tedio de su desarrollo (después hablaremos de eso), dichas acrobacias no son únicamente para adornarte mientras le vuelas la tapa de los sesos al asesino a sueldo oriental de turno: dependiendo de tu "actuación" recibirás una determinada cantidad de puntos que servirán para potenciar diferentes habilidades de Rubi.

Y ahora, como hemos mencionado vagamente, resulta inevitable entrar a valorar algún que otro punto negativo del juego, como por ejemplo, su motor gráfico, que parece sacado de la anterior generación; un ocurrente efecto de celuloide desgastado no termina de disimular algunas de las texturas más lamentables que hemos visto en Xbox 360, algo que se acentúa con el precario control de las cámaras y las artificiales animaciones del juego.

Su control ofrece muchas posibilidades, pero su planteamiento no: con la excepción de alguna misión como la de la autopista, que aunque es original, resulta algo injugable (no hay quien apunte en movimiento), el juego nos plantea los mismos retos una y otra vez, a lo largo de diferentes escenarios, algo que terminará aburriéndonos irremediablemente. A2M ha conseguido emular a la perfección el clásico cine de Serie B... y lo ha hecho también que no solo se ha quedado en la estética, ya que todo el juego parece de bajo presupuesto.



Wet es un título para un solo jugador y, aunque incluye un modo extra con varios niveles, ni siquiera incluye un ranking online.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un salvaje shoot'em-up acrobático.	Kill Bill, Max Payne, Total Overdose, Stranglehold...	Asesinos creativos, ágiles y, sobre todo, repetitivos.

XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ Una especie de Kill Bill jugable
- ✓ Acrobacias para dar y tomar
- ✓ Gran banda sonora y doblaje
- ✗ Desarrollo simple y repetitivo
- ✗ Su motor gráfico es ridículo

PUNTUACIÓN
Buen planteamiento, mala ejecución.





Detalles

En la calle 2 OCT

Edita: Koch Media
Des: Piranha Bytes
Jugadores: 1
Online: Sí
A tu manera: Construye a tu héroe

MÁS en xbox.com

Risen

Una misteriosa isla te recibe para vivir cientos de aventuras y descubrir sus secretos

AUTOR: OXM Maeso



Los creadores de la saga *Gothic* nos traen un original y profundo juego de rol para amantes del género. Sumérgete en la isla de Faranga y olvídate de los trolls, duendes y orcos de siempre.

Nuestro personaje es un náufrago que se despierta tirado en una playa de la remota isla de Faranga. Sobrevivir e integrarse en la compleja sociedad de la misteriosa isla es nuestro objetivo. Comienza el juego.

Así de enigmático y original es el argumento de este juego de rol bastante tradicional que nos presentan los creadores de la saga Gothic. Nada más comenzar, nos daremos cuenta de la gran cantidad de opciones de personalización y de elegir nuestra propia historia que ofrece el juego. La interacción con personajes y bestias y la toma de decisiones marcarán el devenir de nuestra propia historia en *Risen*.

Gracias a una sencilla interfaz y a una jugabilidad bastante bien adaptada desde la versión de PC (en la que se ha programado originalmente *Risen*) descubriremos nuestras habilidades y comenzaremos a vivir una historia realmente interesante, enfrentándonos a peligros de todo tipo. Llama la atención que, aunque poblada de bestias y monstruos bastante espectaculares, en este juego de rol no aparecerán las típicas bestias del género (nada de orcos y demás). Eso sí, la magia, así como el uso de cientos de armas, estarán presentes entre nuestras habilidades.

Una vez que comencemos a descubrir a los pobladores de la isla, descubriremos que existen dos facciones en guerra y nosotros, podremos tomar partido por cualquiera de ellas o, por el contrario, permanecer neutrales y ayudar a unos y a otros en sus diferentes necesidades. Las opciones son casi infinitas y el juego dará giros dependiendo de nuestras acciones. Un título de rol, en definitiva, realmente completo que encantará a los más expertos en este género.

EN UN PISPÁS

¿Qué es? Un juego de rol profundo pero inmediato.

Se parece a... Gothic e incluso en algunos momentos a Diablo.

¿Para quién? Amantes de los juegos de rol, algo expertos.



Estos extraños gnomos pueblan toda la isla.



El sistema de combate nos ha convencido.

XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ Una historia profunda
- ✓ Buen apartado gráfico
- ✓ Sistema de combate
- ✓ Propuesta muy original
- ✗ Algo complejo



PUNTUACIÓN 8,4
Interesante juego de rol para iniciados.

Detalles

XBOX 360

En la calle 24 SEPT

Edita: Digital Bros
Des: Arc System
Jugadores: 1-4
Online: 1-4
A tu manera: Elige luchador

MÁS en xbox.com

No te apresures siempre con el descenso rápido.

Guilty Gear 2

Esta mítica saga de golpes nipones se pasa a la estrategia en tiempo real.



OXM Maeso

AUTOR:

La mítica saga de luchas 2D que se popularizara en PSX cambia de rumbo pero mantiene el diseño y la esencia. Ahora los personajes de siempre se pegan golpes en una mezcla de arcade y estrategia en tres dimensiones.

La saga *Guilty Gear* es uno de los juegos de lucha 2D más exigentes y míticos del país del sol naciente y, tras muchas ediciones de sus entregas clásicas, llega una nueva entrega, aunque esta vez la cosa ha cambiado, y mucho.

Guilty Gear 2 Overture abandona las 2D y hasta el género de la lucha que lo caracterizaba. Ahora, al más puro estilo *Dynasty Warriors*, adquiere una perspectiva en tercera persona, donde habrá que eliminar a cientos de enemigos y comandar tropas de 'fantasmas' para derrotar a un enemigo. Para ello, hay que ir conquistando puntos de control y llegar a destruir el 'Ghost Master' (una especie de centro de poder) del rival en cuestión. Eso o destruir al personaje directamente.

Mucha estrategia y poca pelea en un título interesante que permite partidas a cuatro en Xbox Live. Técnicamente flojo.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a…	¿Para quién?
La nueva entrega del juego de tortas, pero con estrategia	Cualquier entrega anterior y a lo Dynasty Warriors	Fans de la saga y amantes de batallas caóticas


XBOX 360 VEREDICTO
LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

- Aire nuevo a la saga
- Modos de juego variado
- Combates épicos
- Técnicamente muy desfasado
- Apto sólo para expertos

PUNTUACIÓN 6,0
Interesante cambio, pero muy flojo.

Detalles

En la calle YA

Edita: Eidos
Des: Io Interactive
Jugadores: 1-4
Online: No
A tu manera: Elige a Hiro o a Futo

MÁS en xbox.com

Usa los movimientos ninja para vencer.

Hiro es uno de los protagonistas.

Futo ataca con su mazo a todos los enemigos.

Mini Ninjas

Pequeños ninjas al rescate.

AUTOR: Julio del Olmo

Los animales están en peligro. El Señor de la Guerra Samurai está buscando el artefacto mágico de Kuji, que convierte a los bichitos en auténticos guerreros bajo sus órdenes. Desde la Escuela de Ninjas muchos profesores y aprendices han partido para derrotar a tan malvado ser y ninguno ha regresado. Parece que el Señor de la Guerra Samurai ha ganado, ya no tiene quien le haga frente... ¡Espera! ¿Quiénes son esos dos pequeños?

Esta es la aventura de dos pequeños aprendices de ninja, llamados Hiro y Futo, que deberán acabar con una de las amenazas más grandes que han poblado el mundo.

Más allá de la historia, nos encontramos un juego con un entorno gráfico muy adecuado, con colores muy saturados para dar sensación de cuento. En cuanto a la jugabilidad resulta bastante intuitivo. Tendrás que intercalar a los distintos personajes que controlas para poder derrotar a los diferentes enemigos, haciendo uso de las cualidades propias de Hiro y Futo. Por un lado, Hiro es bueno para luchar contra varios enemigos por su rapidez y destreza con la espada. Todo esto, unido a sus capacidades como mago, harán que buena parte del juego lo elijas a él. Por otro, Futo, que destaca por su fuerza será indispensable cuando los rivales sean de gran tamaño. Con su mazo podrá atacar, sin complejos, a las bestias más grandes, a las que Hiro no podría hacer ni cosquillas. Esta manera de intercalar acciones de uno y otro personajes dan riqueza al juego.

En conclusión, ***Mini Ninjas*** parece acercarse al género plataformas pero con grandes cantidades de acción y sigilo. Mucho mejor de lo que parece.

EN UN PISPÁS

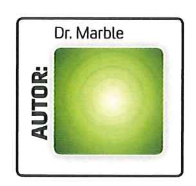
¿Qué es? Un juego de plataformas con paisajes chulos.

Se parece a... Ninguno, es bastante original en sí mismo.

¿Para quién? Todos los públicos. Lo disfrutarán mayores y peques.



»Detalles



En la calle 11 SEPT

Edita: Ubi Soft
Des: Transmission Games
Jugadores: 1
Online: 1-6
A tu manera: Nada

MÁS en xbox.com

Heroes Over Europe

Ubisoft tiene experiencia en el aire, aunque en este título demuestra que aún le queda trabajo para dominar ese medio como lo hace con otros

AUTOR: Dr. Marble

Es imposible que los juegos de aviones pasen de moda. Más que nada, porque para millones de personas son la única oportunidad para ponerse a los mandos uno. Es más, sin encima son de guerra, las posibilidades se reducen aún más.

Volviendo al juego, lo cierto es que ofrece una visión algo especial de la Segunda Guerra Mundial. Las misiones que presenta tienen mucho más que ver con series de televisión y películas de bajo presupuesto, que con la contienda real y sus memorables enfrentamientos. A un género en el que intervienen mucho los gustos personales para que consiga divertir, los desarrolladores de *Heroes Over Europe* no han sabido sacarle la parte agradable. Las misiones, aunque te evitan maniobras supuestamente tediosas, se tornan bastante monótonas y faltas de emoción o sobresaltos. Apenas hay elementos que rompan con la sensación de ir del punto A al B y luego a otro lado porque sí. Los enfrentamientos incluyen facilidades para acertar en el enemigo, pero también dejan ver la precariedad y poco realismo del modelo de vuelo incorporado.

A nivel visual tampoco hay mucho que destacar. El suelo está poblado por construcciones, texturas multicolor y vegetación, pero sin detalle y con un estilo que choca demasiado con otros títulos anteriores y contemporáneos. Los modelos de aviones son identificables, pero sin acercarse remotamente a lo esperable. El sonido, por su parte, tampoco destaca y a veces dan ganas de apagar la voz que se excede con la extensión de sus comentarios.



La munición escaseará si disparas con todo al mismo tiempo.

EN UN PISPÁS

¿Qué es? Un juego de aviones muy arcade y sin rigor

Se parece a... IL2-Sturmovik: Birds of Prey, pero en versión pobre

¿Para quién? Quien quiera borrar traumas infantiles viendo aviones

UN DISPARO ENTRE MIL

Los momentos en que una bala vale más que todo el arsenal de la RAF suponen uno de los puntos más destacables de este juego, aunque también ayudan a eliminar cualquier atisbo de realismo que pueda lograr en otros aspectos. De todos modos, se sigue quedando corto en muchos aspectos.

XBOX 360 VEREDICTO
LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

- ✓ Es un juego de aviones
- ✗ El modelo de vuelo es pobre
- ✗ Modo historia muy corto

- ✗ Las misiones aburren a ratos
- ✗ El multijugador no engancha

PUNTUACIÓN
Un juego de aviones soso y sin gancho.



¡videojuegos de cine!

¡No has probado nada igual!





¡Nunca has visto un videojuego tan grande!

Pantallas individuales para disfrutar el juego en primera persona, acompañadas de la pantalla del cine para hacerte sentir inmerso en el juego. Efectos especiales con imágenes en alta definición que hacen que tu entorno cambie constantemente.



¡Nunca has oído nada parecido!

¡Olvida los patéticos altavoces de PC o la tele!
¡4.000 W de sonido 7.1 surround y con subwoffer te situarán en el centro de la acción!.



¡Nunca has sentido nada igual!

¿La vibración de tu gamepad o joystick te parece un buen efecto?.
¡¡Espera a sentir la vibración en todo tu cuerpo!!
¡La butaca con efectos integrados te llevará a otra dimensión!



¿cuántos amigos tienes? ¿te atreves a desafiarlos a todos a la vez?

¿Aburrido de la pantalla partida para jugar con un colega mientras los otros miran? Aquí juegan todos a la vez, con una red de hasta 50 consolas.



¡El mejor escenario!

Encontrarás Cinegames en los mejores cines, con butacas dispuestas en grada y las últimas tecnologías en sonido e imagen digital.



Más información en: www.cinegames.es

Detalles

En la calle 1 OCT

Edita: Digital Bros
Des: Bong Fish
Jugadores: 1-2
Online: 2-4
A tu manera: Tu ropa, tu tabla, tu rider

MÁS en xbox.com

Stoked

Indy+Backside 360 584

Abrígate, ajústate la tabla y da la vuelta al mundo deslizándote por la nieve.

AUTOR: OXM Maeso



Desde el lanzamiento, hace casi un año, de *Shaun White Snowboarding* no sabíamos de ningún lanzamiento de snowboard, pero ahora, que se acerca la temporada de nieve, nos llega este sorprendente título, y viene de la mano de los mejores riders del planeta, patrocinadores, etc.

Terminamos de despedir al verano, hemos guardado la tabla de surf y ya estamos mirando al cielo a ver cuándo empiezan a caer los primeros copos de nieve. Y nada mejor que matar la espera, antes de que llegue la temporada de nieve, dándole a un juego de 'snow'.

Tenemos que reconocer que no conocíamos demasiado sobre el desarrollo de *Stoked* (venga vale, no nos sonaba de nada), pero cuando hemos podido echarle el diente nos ha sorprendido lo completo de este simulador que hará las delicias de los aficionados al snowboard.

El juego ha sido desarrollado, mano a mano, entre el estudio austríaco Bong Fish y la productora de películas de snowboard 'Absinthe Films'. Esta colaboración ha conseguido una experiencia casi cinematográfica.

En el juego, como no, podemos personalizar al máximo a nuestro rider y vestirlo con prendas y equipación de las marcas más conocidas, que también han patrocinado y asesorado el desarrollo: Burton, Billabong, Salomon, etc. Un completo tutorial, a cargo del rider del año 2008, Wolfgang 'Wolle' Nyvelt, nos pone las pilas y nos enseña a dominar la tabla. El control del juego es tremendamente realista, aquí tu personaje no hará un grid automáticamente sólo pulsando el botón Y ni un ollie pulsando A. Aquí todos los movimientos de la tabla se controlan con los sticks analógicos, como si los pulgares fueran nuestros pies.

El juego nos presenta cinco gigantescos escenarios de montaña reales de todo el mundo (Alaska o Chile, entre otros) donde tenemos absoluta libertad de acción. Sube a un helicóptero y elige punto de descenso. ¡A disfrutar!



El control sobre la tabla es muy sensible y preciso.



Puedes persobnalizar al máximo a tu rider.


EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un similador de snowboarding muy realista.	Shaun White Snowboarding, por ejemplo.	Aficionados al snow y al deporte extremo.


XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ Control preciso y realista
- ✓ Escenarios gigantescos
- ✓ Riders famosos, revistas, equipos
- ✓ Excelentes torneos online
- ✗ Los gráficos no son de lo mejor

PUNTUACIÓN 8,2
Un completo y realista juego de snowboard.

»Detalles

En la calle 9 OCT

Edita: Bandai Namco
Des: Softmax
Jugadores: 1
Online: No tiene
A tu manera: No se puede personalizar.

Magna Carta 2

¿Sabías que?
UN POCO DE HISTORIA
Magna Carta 2 nació con el subtítulo Crimsom Stigma hace más de 4 años, como título exclusivo de Xbox 360. La saga no nació como juego de rol, sino de Cartas para PC.

El cartero siempre llama dos veces...

OXM: Xcast
AUTOR:



El rol no es precisamente el género más prolífico en nuestra querida consola blanca. Por eso cada lanzamiento de este género consigue crear ciertas expectativas entre la legión de aficionados a este tipo de títulos. *Magna Carta 2*, no las ha levantado, pero porque ha llegado prácticamente de sorpresa. Una dulce sorpresa venida de Corea.

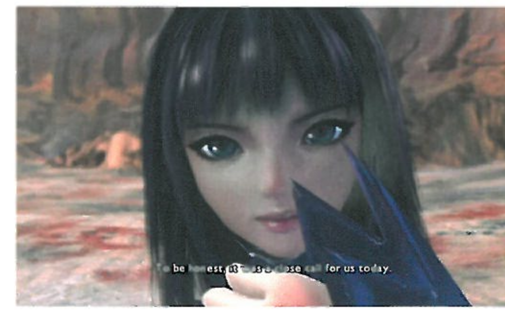
Tras este intrigante título se esconde un juego de rol en tiempo real de lo más clásico. Nos presenta a protagonistas con grandes ojos que viven una historia de amor en medio de tiempos convulsos para su mundo, nada nuevo en el horizonte. En este caso una gran guerra civil azota su país, con la facción de los malos cerca de conseguir la victoria. La clave para evitar la derrota son una serie de armas vivientes con poderes inmensos. En el papel de un muchacho con amnesia acabaremos metidos en pleno conflicto, con muchas sorpresas que ir destapando.

Aunque puede parecer genérico, el argumento fluye de una manera natural, consiguiendo interesarnos lo suficiente para ir a la siguiente zona. El problema es que presenta un sistema de combate demasiado limitado, convirtiendo cada batalla en algo casi mecánico. Técnicamente acompaña, usando el motor Unreal Engine 3, pero sin exprimirlo lo más mínimo. Sólo consigue destacar por su excelente diseño de personajes y escenarios (pero no por la realización de estos últimos).

Estamos ante un juego de rol oriental que pretende ser original, pero fracasa en su intento. A pesar de ello se convierte en una buena opción por culpa de su interesante diseño y por una trama argumental bastante interesante que nos mantendrá ocupados durante aproximadamente 35-40 horas.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Rol genérico en tiempo real venido de oriente.	Un cruce casposo entre Final Fantasy y Star Ocean.	Los que quedaron decepcionados por Tales of Vesperia.





XBOX 360 VEREDICTO
LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

- ✓ Diseño de personajes
- ✓ Una historia interesante
- ✓ Traducido al castellano
- ✗ Cámara inapropiada
- ✗ Escenarios muy limitados

PUNTUACIÓN
No es el mejor rol, pero mantiene el tipo.
7,5



10 SECRETOS FUNDAMENTALES DE HALO 3 ODST

Bungie comparte pistas y consejos de su nuevo lanzamiento.

Bungie es conocida por su gusto para meter secretos y cameos en sus juegos, y con el universo de Halo creciendo cada vez más, vamos a tener mucho material con el que trabajar. Hemos hablado con los creadores para que nos desvelen lo mejor de *Halo 3: ODST*.

1 EL GRAN HERMANO

El Superintendente es la IA que lo ve todo, está al mando de la seguridad, el transporte y la rutina de Nueva Mombasa. El observador con vista de águila que tendrás encima activará pequeñas cámaras móviles que seguirán tus pasos por toda la ciudad.

2 CUENTA CUENTOS

"Sucede algo extraordinario si encuentras las 30 terminales ocultas que relatan la `historia de Sadie´... o al menos tantas como puedas encontrar en Nueva Mombasa" dice el diseñador Lars Bakken. Pero Bungie nos ha pedido que no desvelemos el secreto aún... Je, je, je, je.

3 DECISIÓN ÉTICA

Los jugadores de buen corazón podrán ayudar a los ingenieros esclavos de los Covenant, pero no va a ser fácil. "Hay que tener mucho cuidado" dice Bakken. "Del mismo modo que un Grunt jefe huye si intentas acabar con él, un ingeniero que le apoye puede sacrificar su vida por la de su amo.

4 ALMACENES

Los seguidores de Bungie y su juego por radio tendrán recompensa. Se les informará de la situación de los almacenes secretos de armas, repartidos por las calles de Nueva Mombasa. Hay cinco tipos distintos, desde rifles francotirador hasta lanza-cohetes.

5 ARTE URBANO

Si vas a por los ingenieros que acompañan a los guardias más grandes, pasa al modo visión para descubrir los misteriosos dibujos que han grafiteado en las paredes. El director creativo nos dice que "cuentan historias no demasiado concretas, y describen la forma de algunas naves de los Forerunner".

» KODU
¿No le has echado el diente al creador de videojuegos de 360? Te desvelamos las mejores creaciones de los usuarios. Y las descargas...

98

8 MARINE LOCO

Uno de los personajes que debería aparecer en todos los Halo es el conocido como "Marine Loco". En Halo 1 sus gritos histéricos nos avisaban de la inundación en la misión del pantano, y también repite un papel similar en Halo 2 y 3. En ODST, volverás a ser testigo de sus chillidos en el zoo de Nueva Mombasa.

7 ODSTONTERÍAS

Bungie dice: "Hay un montón de curiosidades en ODST. En Legendario, cuando estes en la vaina de desembarco y mires a la izquierda, podrás ver una foto de tu novia... que se parece extrañamente a uno de los ingenieros gráficos de Bungie, pero en su versión femenina. Es fascinante e inquietante a la vez". Puaj...

6 MARTY POR UNA VEZ

Jugar mal sólo se considera una virtud si eres un equipo de fútbol inglés o Marty O´Donnell, director de sonido de Bungie. Si quieres el "logro de Marty" deberás tener las manos limpias de sangre Covenant, para lo que necesitarás la ayuda de tu equipo. Puede tardar un rato.

10 RECOMPENSA

Con ODST en las tiendas, la armadura Recon de Halo 3 por fin estará disponible para los jugadores normales. Conseguir los logros VidMaster (los últimos del modo Bomber en ODST) desbloqueará la armadura, pero tendrás que demostrar lo que vales porque no va a ser nada sencillo. Buena suerte...

9 MUEVE LOS STICKS

"Nunca habíamos permitido que la gente mirara alrededor en las cinemáticas" dice Joe Staten, quien nos desvela una de las curiosidades más llamativas de ODST. "Por lo menos habrá una situación en ODST en la que mover los joysticks va a ser una buena idea, desvelando uno de los secretos más oscuros de Halo 3".

"Mover los sticks revelará uno de los secretos más oscuros de Halo 3"

OXM Investiga…

Lo mejor de Kodu

¿Has soñado con ser el próximo CliffyB? Ahora estás un paso más cerca de ello.

Todo el mundo puede ser programador de videojuegos con el Kodu Game Lab. Este jueguecito indie te permite crear juegos sin tener que ponerte a aprender complicados lenguajes de programación o tener grandes dotes artísticas. Ni siquiera tendrás que tocar un teclado -pueden ser hechos utilizando sólo el pad de la Xbox 360-. Hemos dedicado una buena parte de estas semanas a investigar cuáles eran las mejores creaciones de Kodu hasta el momento. Algunas se inspiran en juegos clásicos y otras son completamente innovadoras. Lo que es más sorprendente aún es que ninguno de ellos ha tardado en hacerse más de una semana.

"¡Las ideas para juegos me vienen en los momentos más extraños!" dice el creador de juegos Bill Thielen, programador de Kodu Pool y Attack of Cannonbob. "Se aparecen. Cuando estoy en la ducha o conduciendo del trabajo a casa, así que empecé a llevar un cuaderno conmigo para apuntarlas tan pronto como me surgiesen. Suelo contarle mis ideas a mi hijo Andrew (9 años), quien

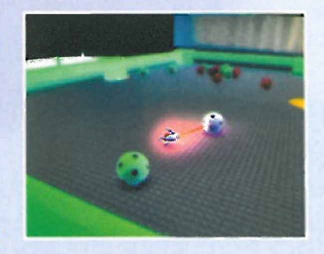
ATTACK OF CANNONBOB

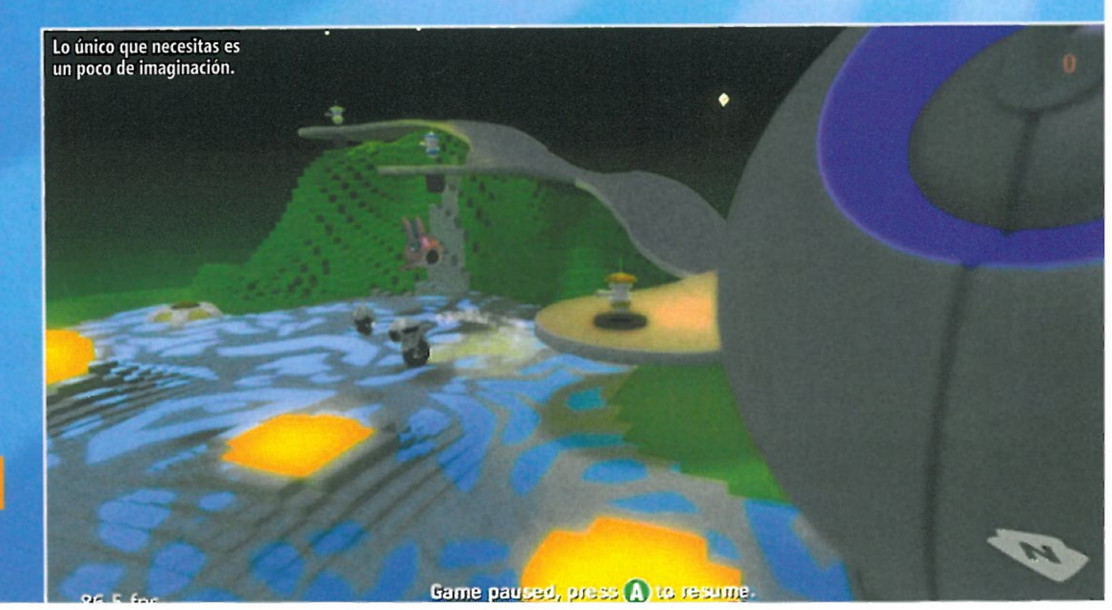
Este juego de rol fue uno de los primeros con varios niveles creados en Kodu. Su desarrollador Bill Thielen incluyó una especie de escenas cinemáticas que llevaban al juego a una nueva dimensión. El juego tiene lugar en el pequeño planeta de los robots Kodu que han sido atormentados por el malvado Cannonbob. Por fin han decidido que es suficiente y es tu labor eliminarle del planeta para siempre. Cuenta con un argumento divertido y muestra que hace falta muy poco si se tiene imaginación.



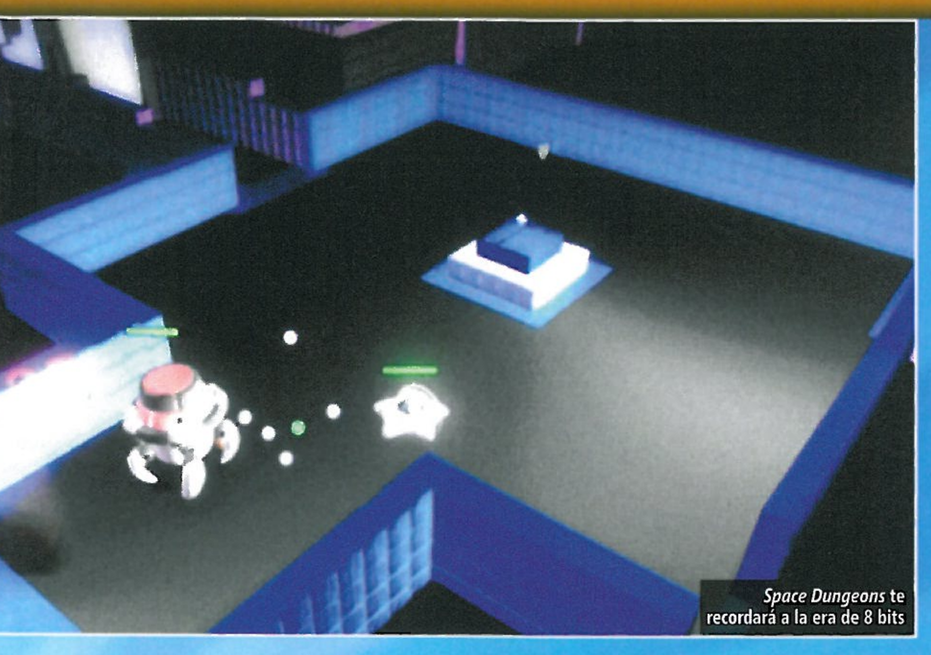
KODU POOL

El simulador de billar de Bill Thielen estaba acabado a los dos días de lanzarse Kodu. Al principio sólo era una mesa de billar, pero lo ha estado mejorando desde entonces. "Ahora el juego tiene un escenario que incluye una pecera y mesas que simulan mejor la sensación de estar en el pub", cuenta su creador.



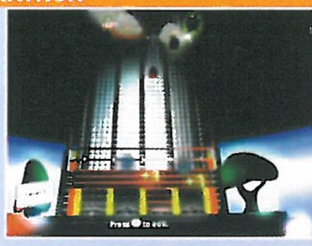


Lo único que necesitas es un poco de imaginación.



Space Dungeons te recordará a la era de 8 bits

KODUBOMB MARATHON



Esta inteligente creación toma elementos de juegos como Guitar Hero, Space Invaders y Dance Dance Revolution para crear un juego de ritmo con un giro brutal. Las bombas caen por canales de colores desde la parte superior de la pantalla y tienes que explotarlas antes de que lleguen al suelo. "El objetivo es ser el primero en alcanzar 1000 puntos", dice Faster90, creador del juego. "Cuanto más tardes, más rápido caerán las bombas".

me da su punto de vista y me ayuda a conseguir que los juegos sean como son hoy".

Thielen no tiene ningún tipo de formación en programación previa a Kodu. Es la primera vez que ha conseguido convertir sus ideas en realidad. A estas alturas ya ha aprendido algunos conceptos sobre detección de colisiones, temporizadores, diseño de niveles, comandos, iluminación y variables. "Me da la sensación de estar aprendiendo la estructura de la programación y la organización de un código para que sea limpio".

Y esa es una de las principales razones por las que Kodu fue concebido. Un equipo de formadores de Microsoft querían crear una forma de enseñar a la gente las bases de la programación de una forma divertida. Crearon el juego y lo lanzaron en la zona de juegos independientes del Bazar como un punto de partida para que la gente empezase a utilizar XNA. Joe Cataudella, creador de Space Dungeons y Kodupede fue capaz de crear sus juegos en menos de cuatro tardes cada uno. "Todo es lógico", dice. "Cuando algo no funciona, puede ser frustrante, pero siempre existe una buena razón para que no lo haga. Un simple error en tu código puede tirar abajo todo tu programa, mientras que Kodu, al ser un lenguaje visual, hace que encontrar y corregir errores sea muy sencillo, dejando el nivel de frustración en cotas muy bajas. El ver cómo cada parte de tu juego se une a las otras es muy reconfortante. Consigues un 'subidón' progresivo a medida que ves que las cosas que has ido creando funcionan como pretendías. He aprendido también que, en tu mente, el juego nunca está terminado".

Los bloques de desarrollo que ofrece Kodu son muy versátiles, pero tienen limitaciones con respecto a la programación clásica. El principal problema para los creadores es que existe un número limitado de objetos con los que pueden trabajar.

Si no quieres crear un juego en el que los protagonistas sean robots, vas a tener algunos problemas. Otros creadores ven esas limitaciones como un reto. Ya existe hasta una versión Kodu de Portal, en la que los objetos existentes han sido manipulados para que funcionen como teletransportes. La comunidad está descubriendo nuevos trucos todo el rato y, lo que es más importante, mejorando las ideas.

"Lo que me encanta de tener una comunidad que comparte sus creaciones en Kodu es que te permite ver lo que los otros están haciendo", dice Thielen.



Toda la programación se hace desde el controller.

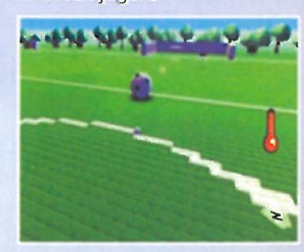
SPACE DUNGEONS



"Space Dungeons es un shooter/aventura con una pizca de, me da miedo decirlo, Zelda de 8bits", explica su desarrollador, Joe Cataudella. "Digo Zelda porque existen una serie de habitaciones en las que si entras no podrás salir hasta que destruyas a todos sus habitantes". Además, cuenta con esa fórmula clásica de necesitar la llave A para abrir la puerta B. El Space Dungeons original de Atari era un shooter vertical, uno de los primeros con control dual, como Robotron".

FIFA KODU SOCCER

Era cuestión de tiempo que alguien hiciera un juego del deporte rey en Kodu. Esta versión creada por PwerlvlAmy tiene robots Kodu como jugadores, un balón gigante y unos escenarios de fondo preciosos. Además es muy divertido jugarlo.



Te han abducido y sólo puedes disparar.

Precio
800MP
9.60€

Como en Anchorage, el foco está en el combate.

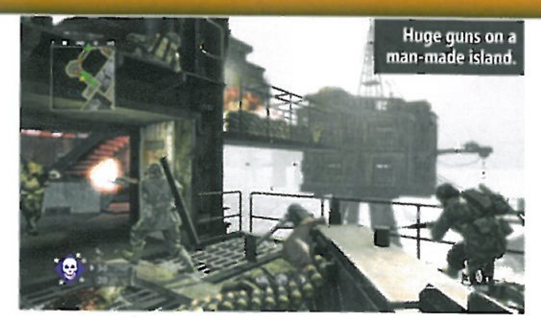
Fallout 3
Mothership Zeta

¿Disparar a monstruos y recorerrer pasillos? Me suena de algo...

Vale, hemos salido de una guerra contra los chinos en medio de un paraje nevado, una lucha por la liberación de un pozo de esclavos, la aniquilación de una facción entera y la batalla por la supervivencia en los páramos de Marte. ¡Y ahora nos llevan al espacio! ¡a matar aliens! ¡Con un montón de tecnología extra terrestre a nuestra disposición para hacer estragos! ¡Seguramente ***Nave Nodriza Zeta*** será el mejor añadido jamás editado! Eso es lo que piensas, tratando de domar tu excitación, así que podemos dejar de poner signos de exclamación. La brillante manera que Bethesda se le ha ocurrido ampliar su obra maestra es con un montón de pasillos y tiros. ¡Maldita sea!
A pesar de que al principio te sorprende con el equivalente a la fuga de una prisión alienígena, ***Nave Nodriza Zeta*** se convierte pronto en un proceso un tanto repetitivo: entras en un pasillo, disparas a un buen puñado de alienígenas, pasas la puerta y ahí están otro nutrido grupo de aliens entre cuatro paredes. Como cualquier FPS de primeros de los noventa, la misma mecánica, pero con gráficos 3D. ¿A que nunca pensaste que liearse a tiros en el espacio exterior sería tan aburrido? La verdad, no sabemos si era su intención, pero cuando recorres las tripas de la Nave Zeta te da la sensación de estar dándote un garbeo por una peli de serie B de los años 60, tipo Ed Wood. Entre tanto corredor gris y metálico hay algunas escenas que te permiten asimarte por pequeñas ventanas al espacio y... Exacto, un muro negro con estrellitas pintadas. Desolador. El interés de este ad don es cuando peleas con otros enemigos humanos, pero poco más.

XBOX 360 VEREDICTO
PUNTUACIÓN
Muchos items, poca diversión.
5,0


Yo no quiero jugar a Doom, quiero Fallout.


Huge guns on a man-made island.


The best Nazi zombie map to date.

Call of Duty: World at War Pack de mapas 3

Más zombies, más armas, más 'diver'



El modo de los nazis zombis es responsable de algunos de los mejores saltos en el sofá del salón registrados por la Federación Internacional de Videojuegos. El modo sobrenatural ofreció un plus y sus armas resultan de lo más divertidas. Para los no iniciados, la máquina 'Pack a Punch' puede transformar una escopeta inservible contra esas bestias del averno en la perfecta mata zombis.

Hay además nuevas y magníficas armas como el cuchillo -un golpe, un muerto-, y un sistema de teletransporte que te ofrece una rápida salida cuando todo parece perdido. Los tres mapas multijugador son también excelentes. Van más allá de proporcionar un puñado de nuevas armas.



Price
800MP
9.60€

Halo Wars Historical Battle Map Pack

Price
800MP
9.60€

Mapas históricamente aburridos

Incluso los fans más hardcore de Halo Wars tendrán problemas para emocionarse con este nuevo pack. Barren es un mapa asimétrico para combates 1 vs 1 donde tu ruta está obstruida por colmenas inundadas. El Río Sangriento es muy similar a otro escenario del juego. Memorial Basin es un mapa 2 vs 2 con terreno plano y algunas coberturas separando las bases. El mapa final, Glacial Ravine, propone dos factorías centinela y una amplia puerta.



¿800 MP? Me lo gasto en sombreros.

Los mejores juegos indie

Encuéntralos en el bazar de juegos



1 Veks and Silence
DEVELOPER: I ENDER I
COST: 400MP
Un robot maniático y un extraño tipo gordo se unen en este gran shooter 3D.



2 Halfbrick Echoes
DEVELOPER: HALFBRICK
COST: 200MP
La acción frenética de Pac Man se encuentra con el colorista estilo de Braid en este juego de laberintos.



3 Crescendo Symphony
DEVELOPER: NAKFIV
COST: 240MP
Uno de los primeros juegos Indie desde Japón, este shooter presenta impresionantes sprites 2D.



4 Nebulon
DEVELOPER: DARK OMEN GAMES
COST: 200MP
Un shooter al estilo del clásico Geometry Wars, en esta ocasión con un control analógico.



En tu disco

Tiramos la casa por la ventana, que por algo se acaba el verano.





AUTOR: Julio del Olmo

Se acabó. Si el mes pasado decíamos adiós a las vacaciones, éste nos despedimos del calor. Salir a la calle ya no es tan agradable como antes, los días pierden horas en favor de las noches,... Tiempo ideal para sacar partido de nuestra consola. Y como no queremos que te aburras, desde la ROX te ofrecemos un DVD con muchas novedades para este mes. Lo variado de su contenido asegura que no te aburrirás ni un momento. Si te gustan los deportes tendrás* Madden NFL 10 *y* The Bigs 2*. Sin embargo, si siempre fuiste un fanático de las aventuras gráficas* The Secret of Monkey Island *y* Sam & Max: Save the World *serán tu elección. Todo esto aderezado con un juego de conducción de la talla de* Fuel*, peleas con* Marvel vs Capcom 2*, guerra con* Battlefield 1943*...
No tenemos miedo al frío, de hecho, lo estamos esperando con los brazos abiertos.



1 Fuel

¿Qué es?
Ambientado en un futuro cercano, ***Fuel*** es un juego de conducción sin límites. Escenarios gigantescos del paisaje norteamericano más abrupto serán los lugares donde podrás probar tu velocidad contra el resto de pilotos. A tu disposición tendrás más de 16 vehículos en carrera para correr de una manera simultánea, y muchos más para poder elegir en cada una de tus partidas.
Además de preocuparte por llegar a la meta en primera posición, deberás hacerlo de llegar de una pieza, ya que tus rivales no son muy partidarios de las carreras limpias. En conclusión, las emociones fuertes y las carreras más locas a tu alcance.

Controles
Moverse · Cámara · Moverse · Acción · GPS · Freno de mano · Reaparecer · Acelerar · Frenar



TRUCO
No busques la jugada que, a priori, es más fácil sino la que el pase sea más largo.

2 Madden NFL 10

¿Qué es?
El gran éxito de ventas de cada año en Estados Unidos. El ***Madden NFL 10*** es la última entrega de la mítica saga de fútbol americano. Con este juego se produce un efecto extraño. Los seguidores de este deporte lo disfrutan, sin duda, pero los que no lo entienden en su totalidad tambien. Elige bien tus jugadas defensivas y ofensivas para, a base de ganar partidos, llegar hasta la Superbowl. ¡¡Lunes Noche Fútbol!!

Controles
Dirección · Vista · Dirección · Lanzamiento · Jugada · Jugada · Jugada · LT No se usa · RT Turbo · LB No se usa · RB No se usa



TRUCO
Busca tus propios atajos para adelantar a todos tus rivales antes de la meta.

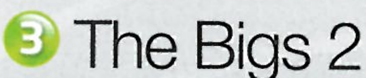


Te regalamos Cinco imágenes de jugador exclusivas de UFC 2009 Undisputed

Destripa cada vídeo y artículo incluido en el DVD de este mes y, de regalo, unas imágenes de jugador





3 The Bigs 2

¿Qué es?
El primer deporte norteamericano es el baseball, ninguno mueve las masas como el juego del bate y el guante. The Bigs 2 es el videojuego que todos los amantes de este espectáculo eligen cada año para jugar sus mejores partidos sin salir de casa. ¿Batirás el récord de Home Runs?

Controles
Dirección Cámara No se usa
Bolas curvas/ Bateo fuerte No se usa
Cutter/Contacto No se usa Turbo

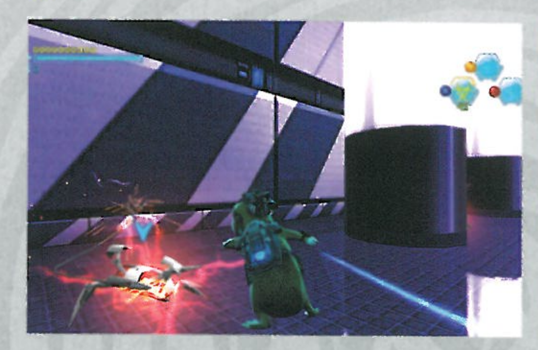


TRUCO
Todo el mundo sabe que Ryu es un valor seguro para luchar contra quien sea. .

4 Marvel vs Capcom 2

¿Qué es?
Los mejores luchadores de Capcom se enfrentan a los mejores superhéroes de Marvel en los combates definitivos. Podrás medir la fuerza de dos colosos como Hulk y Zangief o probar quién es el verdadero líder, si Ryu o Spiderman. ¿Quién es el mejor luchador del mundo?

Controles
Moverse No se usa Patada Patada Puñetazo Puñetazo No se usa No se usa
LB No se usa RB No se usa



5 G-Force

¿Qué es?
Acción y plataformas en la adaptación a los videojuegos de la película G-Force, que recientemente se ha estrenado en todos los cines. Un escuadrón completamente atípico deberá pasar una serie de misiones para conseguir su supervivencia. Un juego divertido para todas las edades.

Controles
Moverse Cámara Inflarrojos Saltar
Arma 3 Arma 1 Arma 2 Sacar arma
Atraer/Lanzar RB Correr LB Fijar



6 Battlefield 1943

¿Qué es?
La II Guerra Mundial ha vuelto para adentrarnos en la cruenta batalla del Pacífico. Iwo Jima, Guadalcanal o la Isla de Wake son algunos de los clásicos escenarios donde libraremos algunas de las más duras batallas que se recuerdan. La guerra vivida desde dentro y como nunca antes se ha experimentado.

Controles
Mover Mirar No se usa Saltar
Multi Recargar Cuchillo Disparar
Zoom RB Cambiar arma LB Granada

Contenidos

Demos

Juega con estas demos, sin esperas ni descargas...

HD Trailers

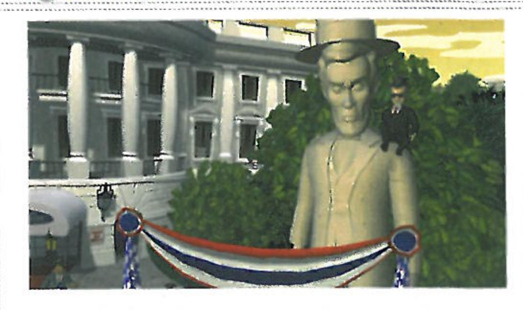
Trailers y entrevistas ofrecidas por nuestros hermanos ingleses

Previews

Lo que viene y como viene. Los avances de los mejores juegos.

Reviews

Lee lo que hemos dicho y escrito sobre los títulos más punteros.





7 Sam & Max: Save the World

¿Qué es?
Los detectives Sam y Max vuelven en un recopilatorio de seis capítulos en que los intrépidos personajes tratarán de salvar el mundo. Humor, aventuras y rompecabezas son las piedras angulares de este título, uno más de una prolífica y laureada saga. Una de las aventuras gráficas de más calidad dentro de este "olvidado" pero imprescindible género.

Controles
Mover · Cámara · No se usa · Saltar · No se usa · No se usa · Acción · LB No se usa · RT No se usa

8 The Secret of Monkey Island

¿Qué es?
Si hacemos una encuesta sobre la mejor aventura gráfica de todos los tiempos, la mayoría de los votos serían para *The secret of Monkey Island*, que vuelve años después en una edición mejorada con gráficos en HD, la banda sonora remasterizada y nuevas animaciones disponibles. Un remake que no te puedes perder, todo jugón que se precie deberá ponerse una vez en la piel de Guybrush.

Controles
Moverse · No se usa · Métodos abreviados · Interactuar · Acción predeterminada · Sistema de pistas · Saltar escenas





9 Ice Age 3

¿Qué es?
La taquillera película Ice Age 3: El Origen de los Dinosaurios hace su aparición en las consolas para que podamos vivir las mismas aventuras que Scrat, Manny, Ellie, Sid... Un juego sencillo y divertido con el que los más pequeños de la casa podrán jugar a ser sus admirados personajes de la película.

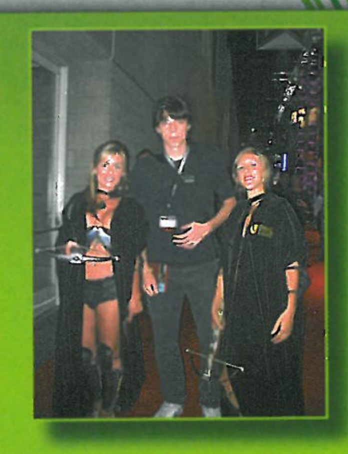
Controles
Moverse · No se usa · No se usa · Saltar · No se usa · Agacharse · No se usa · LT Turbo · RT Turbo · LB No se usa · RB No se usa

10 Splosion Man

¿Qué es?
El hombre explosivo es uno de los grandes fenómenos de Xbox Live en los últimos tiempos. Con más de 50 niveles en el modo individual y otros 50 en el modo multijugador, tendrás un juego de acción y rompecabezas con el que pasar muchas horas con el mando de tu Xbox 360 entre tus manos.

Controles
Moverse · No se usa · Moverse · Saltar · No se usa · Acción · No se usa · LT No se usa · RT No se usa · LB Objetivo 1 · RB Objetivo 2

Xcast raja...



ESTE OTOÑO REGRESA EL FÚTBOL

¿Quién es el mejor fichaje de la temporada Cristiano Ronaldo o Zlatan Ibrahimovic? Quizá el mejor jugador de la liga sea uno que ya jugaba en nuestro país el año pasado. ¿Alguien ha pensado en Messi o Villa? El hecho es que el deporte rey ha vuelto a nosotros con más fuerza que nunca... Y un carro de millones de euros tirados por el retrete. Independientemente de que el despilfarro de cada año nos parezca una blasfemia o nos dé completamente igual, lo que los jugadores de Xbox 360 sí tenemos que elegir es un bando: Pro Evolution Soccer 2010 o FIFA 10. La elección no depende (sobre todo en España, que nos dejamos llevar por el nombre de los productos en lugar de su calidad) de los méritos propios, sino de si somos de un juego u otro. Es como en aquel anuncio del Atlético de Madrid: ¿Manolo, por qué somos del Pro Evolution? Si llevamos cinco años jugando a la misma saga, seguiremos cegados con lo mismo de siempre, independientemente de la calidad que tenga. España es así, Spain is different.
Nos ha pasado siempre y nos seguirá ocurriendo hasta el fin de los tiempos. Sigue habiendo madres, padres y tíos que llaman a cualquier sistema de videojuegos 'la pley'. A España le van las grandes marcas. Por eso da igual que PES 2010 acabé siendo muy malo o muy bueno, o que FIFA se acerque a la perfección futbolística. Cada uno tiene su público en España, por lo que da igual la calidad ¿Eres de FIFA o de PES?

¡SUSCRÍBETE AHORA!

y de regalo elige entre los videojuegos FRACTURE o SPIDERMAN para XBOX 360

12 REVISTAS + DEMOS JUGABLES + VIDEOJUEGO Por sólo 38.75 €



¡AHÓRRATE MÁS DE 45 €!

LLAMA AL

902 11 37 50

Lunes a viernes de 9 a 18 h.

revistas@unidadeditorial.es



Promoción válida sólo para nuevas suscripciones y hasta fin de existencias. Oferta exclusiva para el territorio nacional peninsular, no acumulable a otras ofertas o promociones en vigor.



En el próximo número...

La sorpresa perfecta...

BIOSHOCK 2

Los últimos detalles antes del lanzamiento del juego del año

¡10 Demos!

Y además...IL 2 Sturmovik, UP, The King of Fighters 98, Madballs, Drop-litz...




G.H. Greatest Hits

Lost Planet 2




Minininjas

Ghostbusters

ADÉNTRATE EN EL MAGICO MUNDO DE BRAVE



BRAVE

Embárcate en una emocionante aventura con Brave
a lo largo y ancho de lejanas tierras para salvar su tribu.





EVOLVED games

SOUTHPEAK GAMES

WWW.SOUTHPEAKGAMES.COM



KOCH MEDIA

Wii



XBOX 360

XBOX LIVE

Copyright © 2008 SouthPeak Interactive Corporation. "SouthPeak", "SouthPeak Interactive", "SouthPeak Games" and their related logos are trademarks or registered trademarks of SouthPeak Interactive Corporation. All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Collision Studios Inc., is owned and, or registered by Collision Studios Inc. All rights reserved. "Evolved Games Inc.", "Evolved Games" and all other Evolved Games Inc. marks are owned and, or registered, by Evolved Games Inc. All rights reserved. © BVT Games Fund III Dynamic GmbH & Co. KG, Gruenwald/Munich, Germany. Producer: BVT Games Fund III Dynamic GmbH & Co. KG / Andreas Graf von Rittberg. Executive Producer: ATTACTION / Siggi Kögl.


EN OCTUBRE
VERÁS EL MUNDO
CON OTROS OJOS.
¡LIBERA
TU DRAGÓN
INTERIOR!
Invoca tus poderes oscuros para redimir Rivellon de su demoniaco tirano Damian. Solo si te enfrentas al mal que reside en tu interior, podrás derrotar a las hordas de dragones. Sella tu destino y conviértete en la más poderosa criatura jamás existente. No tengas piedad, lucha de manera implacable y alcanza tu destino divino, ¡la salvación de Rivellon!
WWW.DIVINITY2.COM
DIVINITY II
EGO DRACONIS
EN TIENDAS EL
30 DE OCTUBRE
BÚSCA TAMBIÉN
LA VERSIÓN PARA PC
EN TU KIOSCO HABITUAL
Participa en la creación del libro social en
SoopBook.com y llévate 1000 €*
Social Open Book Community
KOCH MEDIA
12
www.pegi.info
XBOX 360.
XBOX LIVE
PC DVD ROM
Divinity II - Ego Draconis © 2009 dtp entertainment AG y Larian Studios. Todos los derechos reservados. Desarrollado por Larian Studios. Todos los nombres de compañías, nombres de marcas, marcas registradas y logos son propiedad de sus respectivos propietarios. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft. Condiciones y premios descritos en la página web de Soopbook.com, la empresa se reserva el derecho de los mismos
LARIAN studios
dtp entertainment AG
www.dtp-entertainment.com